100 % KAUFBERATUNG

GÜNSTIGSTES MAGAZIN MIT VOLLVERSION!

PC, PLAYSTATION 2, XBOX & GAMECUBE

VIDEO GAMES AKTUELL

nur 1,99 EURO MIT CD!

VOLLVERSION!

90%

"DAS BESTE STRATEGIE-SPIEL DES JAHRES!"

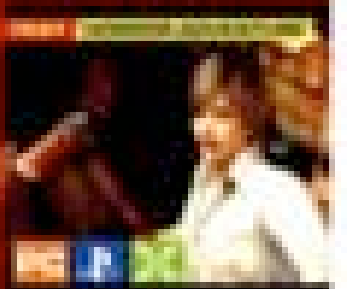
grand theft auto San Andreas

Muckibude, Tattoo-Shop: Exklusiver City-Guide!

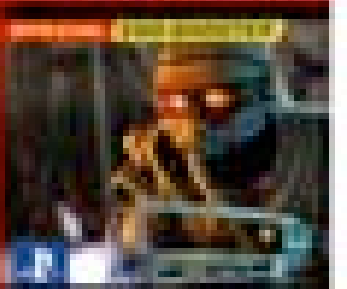
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

STAR WARS BATTLEFRONT

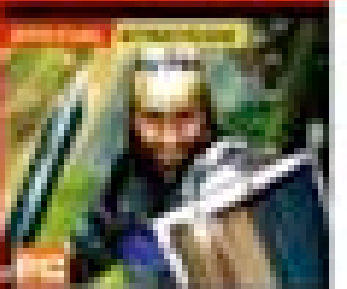
Der Actionkracher übertrifft alle Erwartungen!



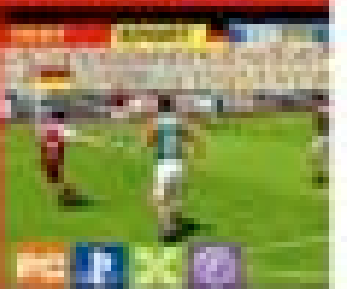
SILENT HILL 4



KILLZONE



DIE SIEDLER 5



FIFA 2005

TIPPS & TRICKS: STAR WARS: BATTLEFRONT, GRADIUS V, BURNOUT 3, ATHENS 2004, SILENT HILL 4, MASHED U.V.M.

VIDEO GAMES AKTUELL VOLLVERSION

EUROPA UNIVERSALIS II

VOLLVERSION PC CD-ROM

Diplomatie und eine entschlossene Kriegsführung sind hier die Schlüssel zur Weltherrschaft.

▲ **STARTBILDSCHIRM:** Ist unter Windows "AutoPlay" aktiviert, erscheint automatisch dieser Screen.

HANDBUCH

Die ausführliche Bedienungsanleitung zu "Europa Universalis 2" ist als PDF-Dokument (Acrobat Reader) auf der CD-ROM enthalten. Öffnen Sie im Windows-Explorer das Verzeichnis der CD und klicken Sie auf den Ordner "Manual". Hier finden Sie die Datei "Handbuch.pdf".

Um diese Datei zu öffnen, benötigen Sie den Acrobat Reader. Falls Sie dieses Programm noch nicht besitzen, können Sie es von der CD installieren: Im Ordner "Acrobat" doppelklicken Sie auf die Datei "rs405deu.exe" und folgen anschließend den Anweisungen des Setup-Assistenten.

▲ **AUSFÜHRLICH:** Das Handbuch sieht zwar unspektakulär aus, bietet aber viele nützliche Infos.

INSTALLATION

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM- bzw. in das DVD-ROM-Laufwerk Ihres Computers. Ist die AutoPlay-Funktion unter Windows aktiviert, erscheint automatisch ein Installationsmenü.

Sollte AutoPlay deaktiviert sein, klicken Sie im Windows-Explorer auf das CD-Laufwerk, um sich den Inhalt der CD anzeigen zu lassen. Doppelklicken Sie dann auf die Datei "Setup.exe", um die Installation zu starten.

Für die Installation benötigen Sie mindestens 180 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Wenn Sie bei der Installation im Fenster "Setuptyp" die Option "Standard" markieren (empfohlen) und Ihnen der Setup-Assistent nach einem Klick auf "weiter" mitteilt, dass Sie nicht genug Speicherplatz haben, dann wählen Sie die Option "Benutzer". Es könnte sein, dass Ihre Festplatte in Partitionen unterteilt ist. Möglicherweise ist dann auf Laufwerk "C:" – auf dem das Spiel standardmäßig installiert wird – nicht genügend Platz. Mittels der Option "Benutzer" können Sie die Partition, auf der das Spiel installiert werden soll, selbst festlegen. Klicken Sie im nächsten Fenster also auf die Schaltfläche "Durchsuchen" und ändern Sie die Partition.

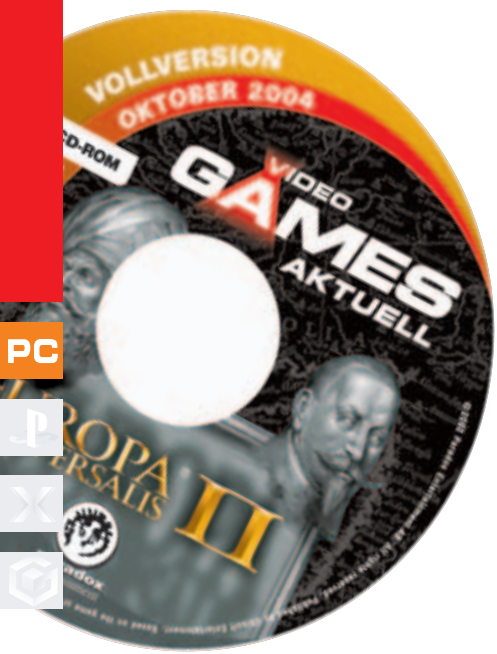
▲ **INSTALLATION:** Kein Platz mehr auf Partition C? Wählen Sie "Benutzer" und installieren Sie auf D.

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie das Spiel einfach über die Verknüpfung im Startmenü (zu finden unter "Programme" -> "Paradox Entertainment"). Wenn Sie bei der Installation die Option "Standard" oder "Benutzer" (inklusive Musikdateien) gewählt haben, müssen Sie zum Spielen von "Europa Universalis 2" die CD nicht mehr einzulegen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

IBM- oder kompatibler PC
CPU: mind. Pentium II 266
Betriebssystem: Windows 95/98/98 SE/ME/2000/XP
Festplatte: mindestens 180 MB freier Speicher
RAM: mind. 64 MB
Grafikkarte: 800 X 600 SVGA, DirectX-kompatibel, mind. zwei MB VideoRAM
Soundkarte: DirectX-kompatibel
Direct X 8 (auf CD-ROM enthalten)
CD-ROM-Laufwerk: mind. 4x Speed
Maus/Tastatur: 100% Microsoft-kompatibel



VOLLVERSION PC CD-ROM

EUROPA UNIVERSALIS II

Treffen Sie wichtige politische Entscheidungen und führen Sie Ihr Land zu Ruhm und Ansehen.

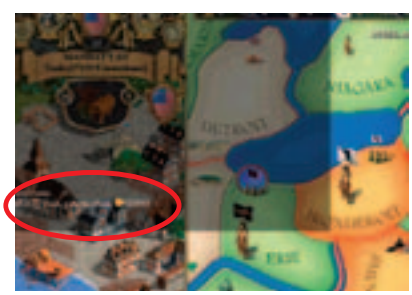
Europa Universalis 2" ist ein spannender Strategiemix aus Wirtschaft, Diplomatie, Kolonisierung, Entdeckung und Kriegsführung. Jede Ihrer Entscheidungen hat weit reichende Auswirkungen auf die Entwicklung Ihres Landes und Ihre Beziehungen zu anderen Nationen.

In verschiedenen Szenarios wählen Sie zunächst Ihr Land und legen anschließend fest, welche Bedingungen erfüllt werden müssen, um zu gewinnen. Mal gilt es, einige Provinzen zu erobern, mal müssen Sie einen bestimmten Szenarioauftrag erfüllen oder so genannte Gewinnpunkte sammeln.

Diese Zähler können Sie auf verschiedenen Wegen ergattern: Erringen Sie Handelsmonopole, entdecken Sie neue Länder, gewinnen Sie Schlachten, gründen Sie Kolonien oder schließen Sie Allianzen mit anderen Mächten.

Was auch immer Sie tun: Achten Sie auf die Stabilität Ihres Landes. Sie beeinflusst Faktoren wie Bevölkerungswachstum, Wirtschaft, Steuereinnahmen, diplomatischen Handlungsspielraum oder das Risiko von Revolten.

"Europa Universalis 2" ist – das dürfte schon jetzt klar sein – ein reichlich komplexes Spiel. Deshalb empfehlen wir Ihnen, zunächst die Einführung zu spielen. Lassen Sie sich nicht abschrecken: Spätestens nach einigen Probespielen wird sich Ihnen das gewaltige Spaßpotenzial dieses Strategiehammers erschließen.



▲ **MONTEZUMA:** Dieser Cheat-Code beschert Ihnen 50.000 Goldstücke.

▲ **DIE WEITEN DES MEERES:** Der Pfeil zeigt die geplante und die bereits zurückgelegte Reiseroute einer Flotte an. Wenn Sie neue Länder entdecken, erhalten Sie Siegpunkte.

CHEATS & TIPPS

VGA hilft: Mit den folgenden Cheats lösen Sie lästige Probleme oder verschaffen sich große Vorteile. Drücken Sie im Spiel die F12-Taste, um die Eingabekonsole zu öffnen. Tippen Sie anschließend die Code-Wörter ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Um die Konsole wieder zu schließen, drücken Sie erneut die F12-Taste und bewegen die Maus.

Effekt	Code
God-Mode	difrules
Effektiverer Handel	polo
Gegnerische Einheiten steuern	richelieu
Karte aufdecken	pappenheim
Unerforschte Länder entdecken	columbus
Bessere Landtechnologie	gustavus
Bessere Seetechnologie	drake
Bessere Produktion	cromvell
Perfekte Stabilität	oranje
50.000 Dukaten	montezuma
Sechs Kolonisten	pocahontas
Sechs Händler	dagama
Sechs Diplomaten	vatican
Sechs Missionare	loyola
10.000 Einwohner mehr	swift
Kein Limit bei den Einheiten	peterthegreat
Mehr Rekruten	russianhordes
Reformen kostenlos	robespierre
Ureinwohner an/aus	cortez
Aggressive Gegner an/aus	tilly
Japan an/aus	shogun
Abkommen von Tordesillas an/aus	tordesillas
Reformation an/aus	luther
John Calvin an/aus	calvin
Rat von Trent an/aus	trent

EUROPA UNIVERSALIS 2

Hier finden Sie die Antworten auf die häufigsten Einsteigerfragen:

■ Wofür sind all die vielen Schaltflächen gut? Ich verliere den Überblick!

Richten Sie Ihren Mauszeiger ein bis zwei Sekunden lang auf eine der Schaltflächen, um ein Hilfefenster aufzurufen. Für fast alle Symbole und Tasten gibt es eine Erklärung.

■ Das Spiel läuft mir zu schnell/zu langsam. Wie ändere ich die Geschwindigkeit?

Klicken Sie unten im Informationsfenster (direkt unter der Übersichtskarte) auf "Menü" oder drücken Sie die Taste F10. Klicken Sie dann auf "Einstellungen" und im nächsten Fenster auf "Spielgeschwindigkeit". Hier können Sie den Ablauf beschleunigen oder verlangsamen. Alternativ ist es auch möglich, die Shortcuts CTRL + und CTRL – (+ und – aus dem Ziffernblock) zu verwenden.

■ Was bedeuten die vier Symbole links unten im Informationsfenster direkt über der Übersichtskarte?

Mit diesen Schaltflächen aktivieren Sie die unterschiedlichen Kartenansichten. Die Taste "Missionar" zeigt Ihnen die momentan vorherrschende Religion einer Provinz und ihre Staatsreligion an. Mittels der Taste "Diplomatie" können Sie schnell die Beziehungen zwischen den verschiedenen Ländern ablesen. Klicken Sie ein Land an, erscheinen dessen eigene Provinzen in Dunkelgrün, verbündete Länder in Hellgrün, Feinde in Rot und neutrale Länder werden braun dargestellt. Die Taste "Handel" benötigen Sie, um sich die Handelszentren und die jeweils zugehörige Provinz anzeigen zu lassen. Mit ihr können Sie auch die Händler zu einem gewünschten Handelszentrum entsenden. Zu guter Letzt zeigt Ihnen die Taste "Kolonisierung" Provinzen, die Sie noch besiedeln können. Schicken Sie dazu einfach einen Kolonisten in die jeweilige Region.

■ Ich möchte Krieg führen, um mein Territorium zu erweitern. Ich habe aber keinen gerechten Kriegsgrund. Woher bekomme ich einen?

Gegen manche Länder haben Sie auf Grund historischer Ereignisse einen permanenten Kriegsgrund. Wenn ein Land seine Darlehensschulden nicht bezahlt, ein Handelsverbot gegen Sie erlässt, Ihnen eine Ihrer Kernprovinzen abringt oder seinen Verpflichtungen als Alliierter nicht nachkommt, haben Sie ebenfalls einen Kriegsgrund.

■ Wie schließe ich Frieden?

Schicken Sie einen Diplomaten in das Land, mit dem Sie Krieg führen, und machen Sie ein Friedensangebot. Oder warten Sie, bis Ihnen der Gegner seinerseits ein Angebot unterbreitet.

■ Meine Provinzen revoltieren. Was tun?

Schicken Sie zunächst Armeen in die revoltierenden Provinzen, um die Aufstände niederzuschlagen. Erhöhen Sie dann die Stabilität des Landes.

■ Wie erhöhe ich die Stabilität?

Klicken Sie auf die Budget-Taste oben im Informationsfenster (Budget) und schieben Sie hier die Stabilitätsanzeige etwas nach rechts. Wenn das nicht genügt, begeben Sie sich zum Fenster für Innenpolitik. Dazu müssen Sie im Informationsfenster auf Ihr Wappen klicken und im nächsten Fenster noch einmal auf das Wappen. Dann steigern Sie die religiöse Intoleranz und die Leibeigenschaft. Die Regler für Innenpolitik lassen sich übrigens nur alle zehn Jahre ändern.

■ Wie bekomme ich Siegpunkte?

Schließen Sie Allianzen, entdecken Sie Länder, gewinnen Sie Kriege, erringen Sie Handelsmonopole und erledigen Sie Aufträge. Klicken Sie dafür auf die Schriftrolle links unten.

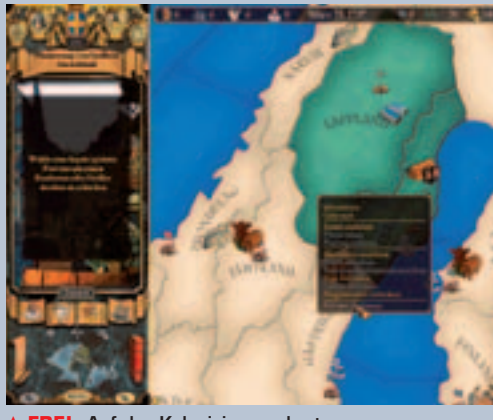
DIE TASTENBELEGUNG IM ÜBERBLICK

- Pause = Spiel anhalten/weiterspielen
- Strg + + = Spieltempo erhöhen (nicht im Netzwerkspiel)
- Strg + – = Spieltempo verringern (nicht im Netzwerkspiel)
- Enter = Ja/Nein in Dialogfenstern
- Home = Zentriert die Karte auf Ihrer Hauptstadt
- E = Wirtschaftskarte
- P = Politische Karte
- N = Normale Karte
- + = Karte vergößern
- - = Karte verkleinern
- F1 = Siegesverlauf anschauen
- F10 = Optionen, inklusive Laden und Speichern
- F11 = Screenshot abspeichern
- F12 = Konsole; mit F12 + Enter schließen
- ? = Suche nach Provinzen
- Shift + F12 = Chatfunktion im Netzwerkspiel
- Bild auf / Bild ab = Springt auf die nächste Einheit
- Strg + 1-9 = Belegt die Taste mit der ausgewählten Einheit (Ziffernblock)
- 1-9 = Einheiten auswählen (Ziffernblock)
- 2x 1-9 = Karte zentriert auf der Einheit (Ziffernblock)
- S = Teilen
- G = Ausgewählte Einheiten zusammenführen
- A = Sturmangriff
- U = Armeen von einer Flotte abladen

▲ **STABIL:** Sinkt die Stabilität Ihres Landes, schieben Sie diesen Regler nach rechts.

▲ **MACHT:** Bei Friedensverhandlungen sehen Sie das Kräfteverhältnis beider Länder.

▲ **FREUND + FEIND:** Grüne Provinzen gehören Ihnen, rote Länder sind Ihre Feinde.



▲ **FREI:** Auf der Kolonisierungskarte werden einzunehmende Länder grün dargestellt.

ALLE TOP-HITS IN EINEM HEFT!

Das Weihnachtsgeschäft beginnt für die Spiele-Industrie wie immer früh – nämlich jetzt. Bis zum 24. Dezember werden noch Dutzende von Topgames veröffentlicht. Titel wie "Star Wars: Battlefront" (S. 54), "Resident Evil: Outbreak" (S. 70), "Fable" (S. 62) und "Die Sims 2" (S. 76) machen lediglich den Anfang. "Half-Life 2", "Halo 2", "Killzone" und nicht zuletzt "GTA: San Andreas" folgen in den kommenden Wochen.

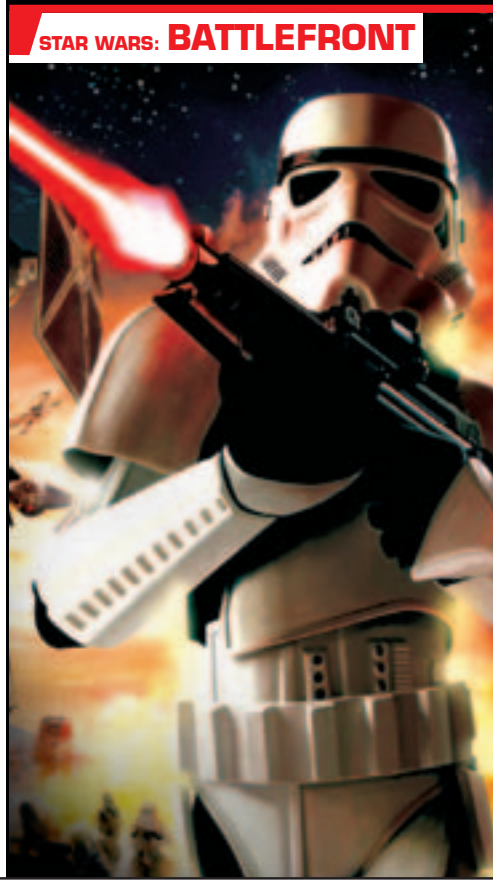
Gut für Sie: Als VGA-Leser entgeht Ihnen kein einziger Top-Hit, egal für welches System. Unser zehnköpfiges Testteam nimmt jede Neuerscheinung genauestens unter die Lupe. 100 Prozent Kaufberatung zum konkurrenzlos günstigen Preis – diesem Motto sehen wir uns auch in Zukunft verpflichtet.

Stillstand bedeutet Rückschritt: Mit unserer neuen Handheld-Rubrik (S. 96) rüsten wir uns für Sony PSP und Nintendo DS. In Kürze packen wir zusätzlich zur PC-Vollversion Videoinhalte für Konsolenfans auf unsere Heft-CD. Weitere Neuerungen sind in Vorbereitung. Was wünschen Sie sich von uns? Ich freue mich auf Ihre Anregungen: Leserbriefe@gamesaktuell.de

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur

TITELTHEMA

STAR WARS: **BATTLEFRONT**



DAS PREISGÜNSTIGSTE MAGAZIN MIT VOLLVERSION!

Warum mehr bezahlen?
Die Hits für alle Systeme in einem Heft!

Einlegen und losspielen!
Jede Ausgabe mit PC-Vollversion!

www.GAMESAKTUELL.de
Service, Abo, Forum und vieles mehr!

JEDEN MONAT NEU! DIE NÄCHSTE VGA ERSCHEINT AM **20.10.2004**

VIDEO GAMES AKTUELL

AUSGABE OKTOBER 2004

34 NEWS

Was tut sich in der Spielewelt?
VGA präsentiert heiße News zu allen Systemen

34 PC-News
36 PS2-News
38 Xbox-News
40 GameCube-News
96 Handheld-News
98 Handy-Games
100 Hardware-News

97 GBA-TESTS

97 Mario Golf Advance Tour
97 Pokémon: Blattgrün
97 Pokémon: Feuerrot
97 Star Wars: Apprentice of the Force

106 TIPPS & TRICKS

107 Action-Replay-Codes
106 Aktuelle Cheats
108 Hotlines
108 Inhalt
108 Lösungsbücher
116 ▶ Burnout 3: Takedown
108 Silent Hill 4: The Room
58 Star Wars: Battlefront

42 SERVICE

42 Charts
46 Aktuelle Termine
52 Gewinnspiel
104 Leserbriefe
44 Most Wanted
42 Preisvergleich/Pressespiegel
92 Testübersicht/Topspiele

05 RUBRIKEN

118 Im nächsten Heft
118 Impressum
08 Inhalt
07 Los geht's
10 VGA-Vollversion: Beschreibung
05 VGA-Vollversion: Installation

16 SPECIAL

16 Games Convention 2004
18 ▶ Killzone
20 ▶ Die Siedler 5
22 Metroid Prime
24 ▶ GTA: San Andreas
26 ▶ Tony Hawk's: Underground 2
28 GTR
30 ▶ Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter
31 Schlacht um Mittelerde
32 Prince of Persia 2

53 TEST

53 Testcenter
84 Animal Crossing
72 Colin McRae Rally 5
82 Conflict: Vietnam
89 Crash Twinsanity
85 Crisis Zone
66 Dawn of War
68 Def Jam: Fight for NY
81 Demon Stone
76 Die Sims 2
80 DTM Race Driver 2
85 Evil Genius
62 Fable
60 FIFA 2005
84 Gradius V
64 Headhunter: Redemption
88 NBA Ballers
86 NHL 2005
78 Psi-Ops
70 Resident Evil: Outbreak
74 ▶ Silent Hill 4: The Room
54 ▶ Star Wars: Battlefront
88 Tiger Woods 2005
89 Vietcong: Purple Haze
86 Warioware

90 BUDGET-TEST

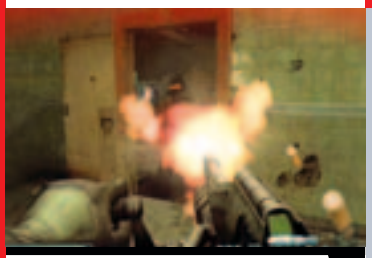
90 Soul Calibur 2
90 Weitere Budget-Highlights

▶ Unsere Titelthemen sind mit einem Pfeil markiert.

SPECIAL 16

GTA: SAN ANDREAS

▲ SEITE 24: VGA verrät, was es in San Andreas zu entdecken gibt!



KILLZONE

▲ SEITE 18: Sonys Ego-Shooter für die PS2 verschlägt einem die Sprache.

DIE SIEDLER 5

▲ SEITE 20: Erschaffen Sie unglaublich komplexe und detaillierte Welten.

TONY HAWK'S U2

▲ SEITE 26: Zerstörung und Chaos mit Tony Hawk und Bam Magera.

HERR DER RINGE

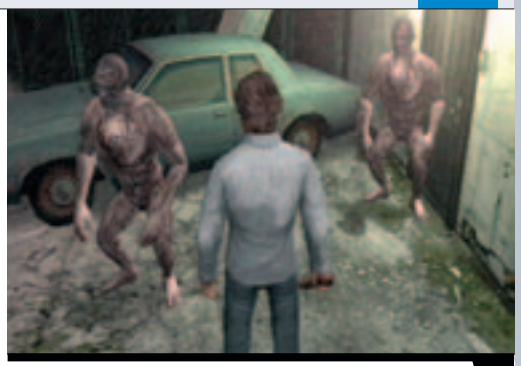
▲ SEITE 30: Die Schlacht um Mittelerde erreicht ihren Höhepunkt!

VIDEO GAMES AKTUELL
TOP
News
Tests
Tipps

TEST 53

Das Grauen ist zurück in Silent Hill. Diesmal erleben Sie Teile des Horrors hautnah aus der Ego-Perspektive. Lesen Sie in unserem ausführlichen Testbericht, ob sich der Grusel-Faktor dadurch weiter erhöht.

▶ **SEITE 74:** Kreischende Menschenaffen lassen Sie erschaudern.



SILENT HILL 4: THE ROOM

Dieser actionreiche Shooter versetzt Sie mitten in die furiosen Schlachten des Sternenkrieges! Wählen Sie aus vier Fraktionen, 20 Soldatenklassen und über 25 verschiedenen Fahr- und Flugzeugen.

▶ **SEITE 54:** Klonkrieger und Wookies kämpfen gemeinsam.

STAR WARS: BATTLEFRONT

SERVICE 42

TERMINE/TOPSPIELE

▲ **SEITE 46:** Alle Spiele-Hits finden Sie übersichtlich auf unseren Service-Seiten.

TIPPS 106

BURNOUT 3

▲ **SEITE 116:** Unsere ultimativen Crash-Tricks gibt's im großen Tipps-Teil.

ALLE SPIELE VON A-Z

Alexander . . . 34
Animal Crossing . . . 84
Athens 2004 . . . 107
Besieger . . . 108
Blinx 2 . . . 38
Burnout 3: Takedown . . . 116
Catwoman . . . 107
Champions: Return to Arms . . . 36
Chronicles of Riddick . . . 109
Colin McRae Rally 2005 . . . 72
Conflict: Vietnam . . . 82
Crash Twinsanity . . . 89
Crisis Zone . . . 85
Dawn of War . . . 66
Def Jam: Fight for NY . . . 68
Demon Stone . . . 81
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter . . . 30
Die Siedler 5 . . . 20
Die Sims 2 . . . 76
Donkey Konga . . . 41
DTM Race Driver 2 . . . 80
Evil Genius . . . 85
EyeToy: Play 2 . . . 37
Fable . . . 62
FIFA 2005 . . . 60
Ghost Recon 2 . . . 38
Gradius V . . . 84, 107
Grand Theft Auto: San Andreas . . . 24
GTR . . . 28
Headhunter: Redemption . . . 64
Killzone . . . 18
King Arthur . . . 40
Kult: Heretic Kingdoms . . . 35
Mario Golf Advance Tour . . . 97
Mario Tennis . . . 40
Mashed . . . 108
Megaman X Command Mission . . . 40
Metroid Prime 2: Echoes . . . 22
Miami Vice . . . 38
Midnight Club 3: Dub Edition . . . 36
NBA Ballers . . . 88
Neo Contra . . . 36
Neverwinter Nights 2 . . . 34
NHL 2005 . . . 86
Outrun 2 . . . 39
Painkiller: Battle out of Hell . . . 35
Playboy: The Mansion . . . 38
Pokémon: Blattgrün . . . 97
Pokémon: Feuerrot . . . 97
Prince of Persia 2: Warrior Within . . . 32
Psi-Ops . . . 78
Psychonauts . . . 39
Rainbow Six 3: Black Arrow . . . 109
Ratchet & Clank 3 . . . 37
Resident Evil: Outbreak . . . 70
Scarface . . . 37
Schlacht um Mittelerde . . . 31
Sega Superstars . . . 37
Sherlock Holmes: Der silberne Ohrring . . . 34
Sid Meier's Pirates! . . . 35
Silent Hill 4: The Room . . . 74, 110
SingStar Party . . . 36
Soul Calibur 2 . . . 90
Spider-Man 2: The Game . . . 106
Spy Fiction . . . 36
Star Fox . . . 40
Star Wars: Apprentice of the Force . . . 97
Star Wars: Battlefront . . . 54
Starship Troopers . . . 35
Stronghold . . . 35
Suikoden 4 . . . 37
Syphon Filter: The Omega Strain . . . 107
The Regiment . . . 34
Tiger Woods 2005 . . . 88
Tony Hawk's: Underground 2 . . . 26
Tribes Vengeance . . . 34
Vietcong: Purple Haze . . . 89
Warioware . . . 86
Zelda: Four Swords Adventure . . . 41

GAMES CONVENTION 2004

DIE MESSE FÜR INTERAKTIVE UNTERHALTUNG

Deutschlands Spielemesse wächst von Jahr zu Jahr. Wir haben uns für Sie vor Ort unters Gamer-Volk gemischt, um die neuesten Trends der Szene aufzuspüren.

▲ **PREMIERE:** Auf der GC 2004 war Halo 2 erstmals in Deutschland spielbar.

FÜNF TRENDS AUF DER GC

Steuerung ohne Pad
SingStar, EyeToy oder Athens 2004 bieten innovative Bedienkonzepte.

Lautere Stände
Die Aussteller versuchten sich gegenseitig mit lauten Beats zu übertreffen.

Mehr Stars
Lothar Matthäus, Andreas Brehme und Jeanette Biedermann (EA), Oliver Pocher (Vivendi) sowie Niki Lauda und die Fantastischen Vier (Sony) werteten die Games Convention auf.

Online-Rollenspiele
EverQuest II, World of Warcraft, Final Fantasy XI online und The Saga of Ryzom. Viel Stoff für RPG-Fans.

Steigende Besucherzahlen
2004 strömten mehr als 100.000 Besucher in die Leipziger Messehallen.

Die Zeiten, in denen Computer- und Videospiele als freakiger Kinderkram abgetan wurden, sind endgültig vorbei. Interaktive Unterhaltung gewinnt immer mehr an Bedeutung und wird von den Medien ernst genommen – endlich auch hier in Deutschland.

BEEINDRUCKENDE STATISTIK

Ein Beleg für den positiven Trend ist die Games Convention, die in diesem Jahr bereits zum dritten Mal in Leipzig stattfand. Im Vergleich zu 2003 wurde die Ausstellungsfläche von 40.000 qm auf 55.000 qm vergrößert. Die Besucherzahl steigerte sich von 92.000 auf 105.000. Auch die Fachpresse war zahlreicher vertreten: Kamen 2003 noch "nur" 1.300 Journalisten, fanden diesmal schon 1.700 ihren Weg auf das Messegelände. Zu den Fernsehteams von MTV, VIVA und NBC Giga gesellten sich nun auch jene von ARD, ZDF und Pro7. Unseren subjektiven Eindruck bestätigte der Erfolg der Games Convention: Die Aussteller buhlten mit noch größeren Ständen um die Gunst der Besucher und setzten verstärkt knapp bekleidete Hostessen und Animateurinnen ein.

Viele Firmen holten Prominente nach Leipzig um die Spiele zu promoten. Am Ubisoft-Stand tummelten sich etwa Janin Reinhardt von VIVA, die Cello-Metaller Apocalyptica und Melanie Eder, das Playmate des Jahres 2004. Bei Sony ließen sich die Fantastischen Vier sowie Niki Lauda und dessen Sohn Mathias blicken. Fußball-Legenden Lothar Matthäus und Andi Brehme gaben sich bei EA die Ehre.

▲ **MUSIKALISCH:** SingStar (ganz oben) und Dancing Stage Mega Mix (oben).

▲ **BLAUE WELT:** Sonys Stand war mit einem riesigen PS2-Logo verziert. In den hydraulischen GT4-Simulator (links) durfte man erst nach einer Qualifikationsrunde einsteigen.

BEST OF GC 2004

Elf Fachjournalisten, darunter der VGA-Chefredakteur, vergaben Awards für die herausragendsten Spiele der Games Convention 2004:

Bestes PS2-Spiel:
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami)

Bestes PC-Spiel:
Die Siedler: Das Erbe der Könige (Ubisoft)

Bestes Xbox-Spiel:
Halo 2 (Microsoft)

Bestes GameCube-Spiel:
Resident Evil 4 (Capcom)

Bestes Game-Boy-Spiel:
The Legend of Zelda: The Minish Cap (Nintendo)

Bestes Mobile-Spiel:
Port Royal 2 (Elkware)

Bestes Online-Spiel:
World of Warcraft (Vivendi)

Beste Grafik:
Gran Turismo 4 (Sony)

Bestes Gameplay:
Pro Evolution Soccer 4 (Konami)

Innovativstes Produkt:
GameTrak (Atari)

▲ **ICH SPÜRE** die Präsenz der Macht! Selbst Darth Vader und seine Sturmtruppen ließen sich die GC nicht entgehen.

ZOCKER'S PARADISE

Wer sich aber tatsächlich nur wegen der Spiele nach Leipzig begab, wurde auch nicht enttäuscht. Sony beispielsweise ließ einen echten DTM-Audi TT-R aufstellen, der als hydraulisches Cockpit für "Gran Turismo 4" fungierte. Zusammen mit der davor aufgespannten Leinwand erzeugte das ein unglaubliches Fahrgefühl. Auch der PSP konnte durch eine Glasscheibe hindurch bewundert werden. Allerdings war das Hightech-Handheld ungünstig platziert und gar nicht so leicht zu finden.

▲ **VIPS:** Ulrich Barbian (links, Marketing Manager SCED) mit den Fantastischen Vier.

Microsofts Xbox-Stand schickte die Spieler in eine neongrün beleuchtete Spielhölle mit Unmengen von Xbox-Displays. Hier liefen unter anderem "Jade Empire", "Fable" oder "Oddworld Stranger". Wer sich in Geduld übte, durfte sogar erstmals "Halo 2" im Netzwerk spielen.

Nintendo legte Wert auf leicht verständliche Partyspiele mit hohem Fun-Faktor. Dazu zählten die Trommelorgie "Donkey Konga" sowie – als Weltpremiere – "Mario Tennis". Action-Fans freuten sich über eine spielbare Version von "Metroid Prime: Echoes" und einen neuen Trailer zum kommenden GameCube-"Zelda".

Ubisoft trumpfte mit einem stimmungsvoll dekorierten Themenpark auf und präsentierte Spiele wie "Die Siedler 5" oder "Conflict: Vietnam" im passenden Ambiente. Darüber hinaus wurden auch "Splinter Cell: Chaos Theory", "EverQuest II" und "Prince of Persia 2" in Szene gesetzt. Bei Konami sorgten spielbare Versionen von "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" und "Pro Evolution Soccer 4" für Aufsehen.

GRÖSSER, LAUTER, GRELLER

Die beste Show gab's unserer Meinung nach aber bei Electronic Arts: In einem gigantischen Zelt mit vier Eingängen stand eine sich drehende Plattform voller bequemer Sofas. Darüber hing eine 360-Grad-Leinwand, auf der unter anderem Trailer zu "Burnout 3", "Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde", "Need for Speed: Underground 2" und "Battlefield 2" zu sehen waren. Passend zu den Effekten auf der Leinwand schickte eine Lichtanlage grelle, verschiedenfarbige Blitze durchs Zelt. Zusätzlich schüttelte der ohrenbetäubende Surround-Sound die Besucher kräftig durch. **CG**

KILLZONE™

▲ **OBJEKT DER BEGIERDE:** Beim Mehrspieler-Modus Defend & Destroy versucht jede Truppe, die Basis des Gegners zu zerstören. Hier haben wir uns bis zur feindlichen Satellitenstation gekämpft – gleich geht der Funkmast in Flammen auf!

▲ **STILVOLL:** Das Sniper-Visier taucht den Bildschirm in Orange – jetzt bloß nicht zittern, sonst geht Ihr Schuss vorbei.

▲ **DUELL:** Wer keinen Netzwerkadapter besitzt, tritt zu Splitscreen-Gefechten an – leider dürfen dann nur zwei Spieler ran.

Am Ende der Richterskala: Wir haben Sonys Shooter-Erdbeben ausführlich angespielt.

Halo"-Killer, Actionrevolution, Über-Shooter: Seit seiner Enthüllung kann sich Sonys Ballerhoffnung "Killzone" kaum noch retten vor Lobpreisungen aus der Internetgemeinde. Doch was ist tatsächlich dran am vermeintlichen Genreriganten? VGA wollte nicht bis zum Release im November warten und hat sich die fast fertige Version der Knarrenoper besorgt – hier unser Bericht direkt von der Front:

Dass die Kolonisierung des Weltraums zumeist üble Folgen hat, wissen Sci-Fi-Fans aus diversen Leinwandwerken nur allzu gut. Auch bei "Killzone" erweist sich der menschliche Eroberungstrieb als fataler Fehler. Bei ihrer intergalaktischen Siedlerei kollidiert die irdische Bevölkerung nämlich mit einer äußerst mies gelaunten Spezies: den Helghast. Die düsteren Gasmaskenträger starten kurzerhand eine Gegeninvasion – Tod und Verderben überziehen das Sternensystem.

Wer die Schreckensherrschaft stoppen soll? Natürlich Sie! Zwischen Ihnen und der triumphalen Erdenrettung stehen knapp 30 knallharte Levels – bis zum Bildschirmrand voll gepackt mit unbarmherzigen KI-Schergen.

VIER GEWINNT!

Der Clou am Ego-Geknattere: Vor jeder Mission wählen Sie einen von vier grundverschiedenen Polygon-Helden (siehe Kasten). Ihre Wahl entscheidet nicht nur über Grundbewaffnung und Aussehen, sondern liefert spielerischen Mehrwert: Während Stealth-Dame Luger beispielsweise vorsichtig durch die Schlachtfelder schleicht, bläst der Muskelberg Rico lieber zum ohrenbetäubenden MG-Halali. Glatzkopf Hakha bietet sich hingegen für Infiltrationen an: Als Ex-Helghast spaziert der bleiche Spion unerkannt am Feind vorbei. Allround-Zocker entscheiden sich schließlich für Templar, einen Standard-Söldner mit ausgewogenen Fähigkeiten.

Die Hauptrolle spielen in "Killzone" jedoch nicht die Menschlein, sondern ein ansehnliches Arsenal an Schusswaffen. Ob Schrotflinte, Granatwerfer oder Raketenrevolver: Jedes Wummen-

▲ **KRIEGSGEWITTER:** Im ersten Level wehren Sie einen Sturmangriff ab.

▲ **NICHT ZIMPERLICH:** Bei den zahlreichen Ballereien spritzt ordentlich Blut.

▲ **ANSICHTSSACHE:** Auch Klettereien erleben Sie aus der Ego-Perspektive.

▲ **BERUHIGENDE BEGLEITUNG:** Zumeist laufen Sie nicht alleine, sondern gemeinsam mit KI-Helfern durch die Polygon-Szenarios. Die selbstständig agierenden Kumpels überraschen durch clevere Manöver und halten Ihnen oftmals den Rücken frei.

Unikat begeistert durch seine individuelle Modellierung. Schon die herrlich krachigen Nachlade-Animationen zaubern Genrefreunden ein dickes Grinsen auf's Gesicht. Für reichlich Kanonenfutter ist ebenfalls gesorgt, denn die Helghast verfügen über schier unendlichen Truppennachschub.

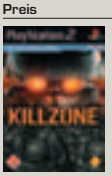
Doch Vorsicht: Wer den Feindstrom mit plumpen Frontalattacken zum Versiegen bringen will, beißt schnell ins Digi-Gras, erstaunen die künstlichen Widersacher doch mit unverschämt schlauen Manövern: In Deckung hechten, Flankenangriffe koordinieren, Hinterhalte legen – das Helghast-Gesindel beherrscht alle Gemeinheiten.

MAXIMALER MULTIPLAYER

Erholung vom Solostress erlaubt der voll gestopfte Mehrspieler-Part: Sowohl Splitscreen- als auch Online-Scharmützel für maximal 16 Teilnehmer warten. Bei den Spielmodi lässt sich Entwickler Guerrilla nicht lumpen: Vom banalen Deathmatch (jeder gegen jeden) über Supply Drop (zwei Teams balgen sich um Nachschubpakete) bis hin zu Assault (eine Truppe verteidigt ihre Basis gegen den Angriff der Opposition) reicht das gesellige Repertoire. Falls nicht genügend menschliche Zocker bereitstehen, lassen sich CPU-gesteuerte Bots zuschalten. Wie lautet also unser Fazit nach stundenlangen Probeballereien auf den "Killzone"-Schlachtfeldern? Kurz gesagt: Wir sind überzeugt bis euphorisch! Zwar leidet der furiose PS2-Shooter noch an Kinderkrankheiten wie frustrierend starken KI-Halunken, aber das Spielspaß-Potenzial ist enorm. Selten waren Schusswechsel so spannend, selten fühlten sich virtuelle Püstericho so "echt" an. Weil auch die Inszenierung (bis auf dezente Ruckler) überzeugt, gibt's nur eine Parole: Laden Sie Ihren Controller durch! **TK**

SPECIAL

KILLZONE



System	PS2	
Erscheint	19.11.	
Preis	60 Euro	
Genre	Ego-Shooter	
Hersteller	Sony	
Entwickler	Guerrilla Games	
Anzahl der Spieler	1-16	
Fertig zu	80%	
www.killzoneps2.com		
Onlinefähig	☑	
Einschätzung	★★★★★ 5/5	

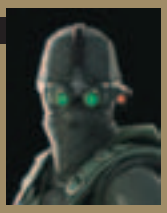
"Actionfeuerwerk der Superlative!"

So sieht die Actionzukunft aus: Atmosphärische Schlachtfelder, erschreckend kluge Bösewichter und die rabiatesten Wummen der Ego-Shooter-Geschichte – Ballererherz, was willst du mehr?

RABIATE VIERERBANDE

Unsere Übersicht zeigt die Stärken und Schwächen der vier spielbaren "Killzone"-Charaktere:

LUGER



Charaktertyp: Schleichlady

Bevorzugte Waffe: Snipergewehr

Spezialitäten: Mit ihrer schwarzen Uniform robbt sich Luger hinter die Widersacher und verabreicht dann mit ihrem Kampfmesser unfreiwillige Akupunktur-Behandlungen.

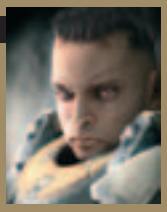
HAKHA

Charaktertyp: Spion

Bevorzugte Waffe: Kampfmesser

Spezialitäten: Der fahle Glatzkopf tarnt sich bei Bedarf als Helghast und stolziert dann unerkannt an Feinden vorbei. Außerdem entschärft er Sprengfallen und Tretminen.

RICO

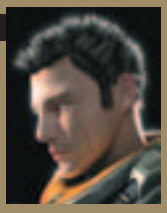


Charaktertyp: Waffenexperte

Bevorzugte Waffe: Chain Gun

Spezialitäten: Der menschliche Panzer weiß mit jeder Wumme umzugehen. Dank seiner beachtlichen Muskeln kann Rico selbst dickste Kanonen wie etwa die Chain Gun schleppen.

TEMPLAR



Charaktertyp: Allroundsoldat

Bevorzugte Waffe: Assault Rifle

Spezialitäten: Keine Stärken, kaum Schwächen – Templar stellt den archetypischen Durchschnitts-Söldner dar. Somit ist er die erste Wahl für unbedarfte "Killzone"-Einsteiger.

DIE SIEDLER 5
DAS ERBE DER KÖNIGE

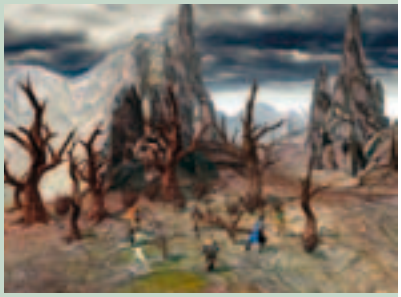
Nicht ohne Grund wurde der Aufbau-Hit auf der GC zum besten PC-Spiel der Messe gekürt.

PC

▲ **CHEFSACHE:** Dank steuerbarer Gruppenführer sind die Gefechte nicht mehr so unübersichtlich wie beim Vorgänger.

▲ **WISSEN IST MACHT:** Die Uni ist mit das wichtigste Gebäude im Spiel – hier entwickeln Sie dringend benötigte Technologien.

▲ **FLEISSIGE SIEDLER:** Ein gut ausgebautes Dörfchen mit allen wichtigen Gebäuden in der Totalen. Unten links liegt der Eingang zu einer Mine, die ein Sprengmeister erst freilegen muss, bevor man sie nutzen kann.



▲ **DÜSTER:** Die Siedler-Welt besteht nicht immer nur aus saftigen grünen Wiesen.

▲ **WEITER GEHT'S:** Im Winter frieren Flüsse und Seen zu und ermöglichen somit völlig neue Marschrouten.

Zu einem Duden-Eintrag hat's noch nicht gereicht, Google meldet aber immerhin 742 Treffer: "Wuselfaktor" gehört längst zum festen Bestandteil des PC-Spieler-Wortschatzes. Aufgekommen ist der Begriff, den die erwähnte Rechtschreibbibel mit "niedlich dargestelltes, geschäftiges Treiben kleiner Computermännchen" definieren würde, vor elf Jahren mit dem ersten "Die Siedler" (siehe Kasten).

Mit dem Urvater wird der fünfte Teil nicht mehr viel zu tun haben, doch der Wuselfaktor ist immer noch drin. Augenfälligste Änderung: der Umstieg auf 3D-Grafik. Dadurch sieht "Das Erbe der Könige" nicht mehr so unverwechselbar, aber dafür deutlich erwachsener aus. Das zuletzt übertrieben Knuddelige wurde wieder auf ein angenehmes Maß reduziert.

ERST AUFBAU, DANN MILITÄR

Die erzählte Geschichte klingt banal, gibt aber den Rahmen für deutlich abwechslungsreichere Missionen vor. Dazu gehört auch eine größere Bedeutung des Militärs – was besonders den Fans der ersten beiden Teile sauer aufstoßen wird. Immerhin müssen Sie sich nicht wie bei klassischen Echtzeit-Strategiespielen von Anfang an um ihre Armee kümmern. In der ersten Missionshälfte steht zunächst der gemütliche Auf- und Ausbau der eigenen Dorfstruktur auf dem Plan. Den Auftritt feindlicher Truppen lösen Sie meist durch bestimmte Aktionen oder das Erreichen bestimmter Punkte auf der Karte aus.

Wenn Sie jegliche Expansion vermeiden, können Sie bewusst das "klassische" Siedler-Spielgefühl in die Länge ziehen. Allerdings nicht ewig: Das Wirtschaftssystem wurde komplett umgekrempelt. Die alten Warenkreisläufe sind ersatzlos rausgeflogen, stattdessen bauen Ihre Untertanen diverse Rohstoffvorkommen nach klassischer RTS-Manier ab. Dabei müssen die Siedler die Ressourcen noch nicht einmal transportieren. Haben sie etwa frisches Material aus dem Steinbruch gemeißelt, wird es automatisch einem Konto gutgeschrieben. Da Ihre Rohstoffquellen nicht unerschöpflich sind, müssen Sie sich irgendwann auf der Karte ausbreiten.

Die sechste, stets notwendige Ressource ist Geld. Das treiben wir von unseren Untertanen ein, deren Anzahl von den bereits erbauten Stadtzentren abhängt – in der Grundstufe sind es pro Stück 25 Mann. Diese Zentren dürfen allerdings nur an bestimmten Stellen auf der Karte errichtet werden. Die anderen Gebäude einer Siedlung dienen nicht mehr vorwiegend der Per-

▲ **FEUERSBRUNST:** Der Feind zieht brandschatzend durch unsere Siedlung.

▲ **VON OBEN:** Diese luftige Perspektive erinnert an die alten Siedler-Teile.

▲ **BEI DER ARBEIT ZUGESCHAUT:** Zoomt man mit der Kamera heran, kann man seine liebevoll animierten Siedler bei ihrer Arbeit beobachten. Hier kümmern sich gerade zwei Schmiede um Waffen-Upgrades.

fektionierung von Wirtschaftskreisläufen, sondern dem Wohl und Status der Siedler. Alle Männlein haben einen Motivationslevel, der durch Arbeit ständig sinkt. In Mühlen bekommen sie was zu Beißen, in Wohnhäusern dürfen sie sich ausschlafen – und schon ist die Lustlosigkeit wie weggeblasen. Die zentrale Einrichtung neben den Stadtzentren ist die Universität. Hier lässt der Spieler neue Technologien und Erfindungen erarbeiten. Erst dadurch werden bestimmte Einrichtungen und Einheiten möglich. Außerdem Upgrades, die das jeweilige Gebäude entweder universeller einsetzbar oder in seiner ursprünglichen Bestimmung effizienter machen.

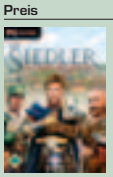
ZWÖLF MANN UND EIN CHEF

Zum militärischen Aspekt des Spiels können wir noch nichts Endgültiges sagen: Bisher sind die Entwickler noch nicht ganz zufrieden damit und überarbeiten ihn daher noch. Der Spieler rekrutiert die verschiedenen Einheiten in Zwölferpacks, denen jeweils ein Anführer vorsteht. Um das Massenchaos zu verhindern, das im vierten Teil gestört hat, steuern Sie immer nur diesen Gruppenführer. Er ist solange unverwundbar, bis alle Untergebenen gefallen sind. Dazu kommen ein paar Helden, die mit erhöhter Kampfkraft und verschiedenen Spezialfähigkeiten besondere Trümpfe in der Schlacht darstellen.

Eine große Rolle spielt das Klima: Im Winter frieren Flüsse und Seen zu und machen neues Gelände zugänglich. Mit einem gut ausgerüsteten Alchemisten dürfen Sie sogar selbst Wettergott spielen: Er kann dann per "Zauberspruch" blitzschnell die Jahreszeit wechseln – was grafisch gelungen dargestellt wird. Befindet sich ein Feindestrupp gerade auf einem zugefrorenen See, versinkt er darin, wenn er nicht innerhalb von Sekunden das rettende Ufer erreicht. **MG**

SPECIAL

DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE



System	PC
Erscheint	Okt. '04
Preis	50 Euro
Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	BlueByte
Anzahl der Spieler	noch nicht bek.
Fertig zu	80%
www.siedler.de	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	4/5

"Die Siedler werden erwachsen"

Ein wenig Wuselcharme geht durch die Umstellung auf 3D schon verloren, und mit den ersten Teilen hat es nicht mehr viel zu tun. Macht aber nix, denn auch das neue Konzept verspricht Aufbauspaß ohne Ende.

DIE SIEDLER-SAGA

Der Untertitel der neuen "Siedler"-Folge deutet es an: In der Tat treten die fleißigen Häuslebauer "Das Erbe der Könige" an – schließlich haben ihre Vorfahren in allen vier bisherigen Anläufen die Genre-Krone der Aufbauspiele erobert.

SIEDLER 1 (1994)

Teil 1, 1993 von Volker Wertich ("Spellforce") zuerst für den Amiga programmiert, hat die wunderbare, später oft kopierte "Siedler"-Mischung aus Dorfplanung, Wirtschaftssimulation und Erkundung quasi erfunden und damit Hunderttausende begeistert. Wenn auch nur für vergleichsweise kurze Zeit – denn mangels Missionen ließ die Motivation schnell nach.

SIEDLER 2 (1996)

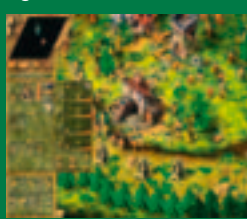
Der zwei Jahre später erschienene Nachfolger machte das mit einer umfangreichen Kampagne deutlich besser. Ansonsten wurde das originelle Konzept des Debüts in vielen Bereichen perfektioniert. Deshalb wird der zweite "Siedler"-Teil von vielen auch heute noch als der beste angesehen.

SIEDLER 3 (1999)

Mit der dritten Folge schaffte die Reihe schließlich den Durchbruch im Massenmarkt: Noch knuddeligere Figuren und die niedliche Comicgrafik eroberten die Herzen weiblicher Spieler, verschreckten aber viele alte Fans. Zudem ging viel vom klassischen Flair verloren, da verstärkt Echtzeit-Strategie-Elemente eingebaut und mehr auf Militär gesetzt wurde.

SIEDLER 4 (2001)

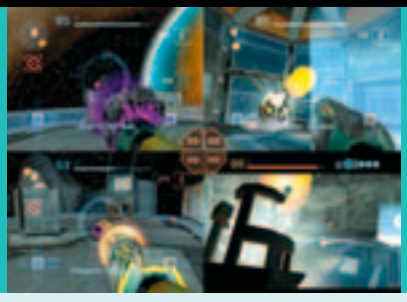
Das 2001 veröffentlichte "Die Siedler 4" behielt den Stil des Vorgängers bei, konnte aber dank ausgeklügelter, abwechslungsreicher Aufgaben wieder alte Freunde zurückgewinnen. Dennoch: Das Konzept war ebenso ausgereizt wie die 2D-Grafik. Zudem wurde das ehemals glänzende Ansehen von vielen Bugs ramponiert.



METROID PRIME 2 ECHOES

Samus Aran ist wieder da: Nintendos Ballerbraut schießt sich durch ihr zweites GameCube-Abenteuer – VGA spielt den tapferen Begleiter.

▲ **VIELE RAKETEN FÜHREN ZUM ZIEL:** Mit der Zielautomatik visieren Sie gleich mehrere Trefferzonen an.



▲ **NEUES SPIEL, ALTE PROBLEME:** Die berühmt-berüchtigten Space Pirates wollen Samus zum wiederholten Male an den Kragen. Das Prachtexemplar im Bild empfangen wir mit einer Ladung aus dem Dark Beam – guten Appetit!

▲ **HEILIGES KANONENROHR!** Spieler drei (oben rechts) lässt sich von einem Katapult in Sicherheit schießen.

Ob Jump'n'Run-Klempner Mario oder Zelda-Heroe Link: Irgendwann im virtuellen Leben einer Videospielikone kommt die Polygon-Pubertät: Flache Bitmap-Figuren verwandeln sich in dreidimensionale Figuren. Allen Unkenrufen zum Trotz hat auch die "Metroid"-Serie diesen Quantensprung mit Bravour gemeistert. Spazierte die Action-Amazone Samus zu 8-Bit-Zeiten noch durch 2D-Szenarien, entpuppte sich schon ihr GameCube-Debüt "Metroid Prime" als Ego-Schießerei mit Abenteuer-Würzung. Vom großen Erfolg des Erstlings motiviert, werkelt Entwickler Retro Studios momentan an einer aufpolierten Fortsetzung.

Das bedeutendste Novum des Sequels: Vier Spieler treten zu heißen Multiplayer-Scharmützeln an. Damit die Action nicht ins plumpe Dauerfeuer abdriftet, stehen an jeder Levelecke Kanonen bereit. Die Riesenrohre verschießen jedoch kein Blei, sondern menschliches Fleisch. Brutaler Nonsens? Mitnichten: Vielmehr rollen Sie auf Knopfdruck nach bekannter "Metroid"-Machart als Kugel umher und lassen sich von den Geschützen aus der Gefahrenzone katapultieren – flauer Magen garantiert!

Schön: Die Macher ruhen sich auch in puncto Solo-Vergnügen nicht auf ihren Lorbeeren aus. Bereits die Story verspricht Spannung, Miss Aran landet nämlich auf dem Planeten Aether, einem zweigeteilten Himmelskörper. Während die friedlichen Luminoth in lichtdurchfluteten Auen leben, bewohnt das Ing-Volk eine düstere Schattenwelt.

FUTURISTISCHES FRAUENZIMMER

Zum bekannten Waffenarsenal gesellen sich zwei frische Varianten: der Light- und der Dark-Beam. Die beiden stehen bezüglich ihrer Wirkung im krassen Gegensatz zueinander: Zerstört der Lichtbringer jedwedes Dunkelwesen, hilft der Düsterprügel gegen weltliche Monstrositäten. Außerdem dürfen sich "Metroid"-Zocker auf den neuartigen Echo Visor freuen: Die Hightech-Brille macht Schallwellen sichtbar und taucht den Bildschirm in Schwarz-Weiß. Was nach optischem Gimmick klingt, entpuppt sich als technischer Geniestreich. Denn einige Schurken attackieren mit akustischen Schießprügeln – ohne den Echo Visor sind Sie aufgeschmissen.

Dass die neuen schmackhaften Zutaten einen noch köstlicheren Action-Eintopf ergeben, bewies unser ausgiebiger Probezock: Spielerisch und technisch übertrifft "Echoes" seinen ohnehin exzellenten Vorläufer in nahezu jeder Disziplin. "Halo 2" und "Killzone" müssen sich ergo gehörig strecken, sonst steht der Monat November im Zeichen eines anderen Shooters – und der heißt "Metroid Prime 2". **TK**

SPECIAL

METROID PRIME 2: ECHOES

System	GC
Erscheint	26.11.
Preis	60 Euro
Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Nintendo
Entwickler	Retro Studios
Anzahl der Spieler	1-4
Fertig zu	70%
www.nintendo.de	
Onlinefähig	☐
Einschätzung	★★★★★ 5/5

"Ein modernes Ego-Meisterwerk!"

Fulminante Sci-Fi-Wummen, todschicke Grafik und ein Füllhorn an Innovationen machen "Metroid Prime 2" zum besten Kaufargument für Nintendos Spielewürfel – ein Kandidat für den Titel "Shooter des Jahres".

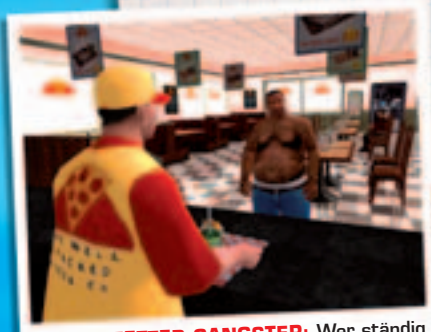
Die Straßen von San Fierro: VGA war in der zweiten von drei San-Andreas-Städten. Lesen Sie unseren exklusiven Reisebericht.

grand theft auto San Andreas

Kulinarische Köstlichkeiten

Gemüseauflauf und zarte Lachshäppchen gefällig? Dann machen Sie einen weiten Bogen um San Fierro! Stecken die einschlägigen Fresstempel der Westküstenkapitale doch voller kulinarischer Missgriffe – hier zählt Sättigung mehr als Genuss. Während etwa die Fastfood-Kette Burger Shot fettige Buletten serviert, werden bei Cluckin' Bell frittierte Hühnchen über den Tresen geschoben. Doch Vorsicht: Wer der kalorienreichen Ernährung frönt, endet schon bald als wandelnder Fleischklops. Fettleibigkeit verschandelt nicht nur das Aussehen Ihres Digi-Charakters CJ, sondern birgt auch spielerische Tücken: Dicke Polygon-Figuren rennen langsamer, klettern träger und schießen schlechter.

Nur gut, dass im Stadtgebiet diverse Fitness-Studios ansässig sind. Kurz mal die Gewichte gestemmt und auf dem Laufband trainiert, schon schwinden die Pfunde. Positiver Nebeneffekt: Besuche in der Mucki-Bude verbessern sowohl die Ausdauer als auch den Stärkewert Ihres Antihelden.



▲ **FETTER GANGSTER:** Wer ständig Burger mampft, mutiert zum Fleischklops.

▲ **TRIMM DICH:** Fleißige Fitness-Fans bleiben schlank.

Kalifornischer Körperkult

Rocker aufgepasst: In den Vierteln von San Fierro bieten zahlreiche Tätowierer ihre Dienste an. Die Körperkünstler verschönern Ihren virtuellen Leib mit selbst wählbaren Motiven – vom aztekischen Sonnengott über plumpe Titel à la "Superpimp" bis hin zu Gang-Symbolen. So gezeichnet schlurfen eitle Touristen flugs zum nächsten Stylisten. Im traditionellen Barber-Shop können Sie sich eine Haartracht aussuchen: Ob Irokesenschnitt, coole Koteletten-matte oder Schmalztolle – hier kommt kein Polygon-Schädel ungeschoren davon. Wer mag, lässt sich zudem die Gesichtsbehaarung stutzen oder einen Oberlippenschnauzer verpassen – die Geschmäcker sind eben verschieden!

▲ **SCHNITTIG:** Der Barbier bringt Ihre Digi-Frisur in Form.

▲ **GEZEICHNET:** Tätowierungen machen Ihren Helden zum Unikum.

Nervöses Nachtleben

Im Dunkeln ist gut munkeln – das wissen auch die Verbrecherbanden von San Fierro. Ergo verwandelt sich das Stadtbild zu später Stunde in einen Selbstbedienungsladen für Langfinger: Ob luxuriöse Villa (Vorsicht Alarmanlage!) oder Mittelklasse-Apartment – keine Behausung ist vor "GTA"-Held CJ sicher. Ohne akkurate Vorbereitung misslingt aber auch der banalste Coup: Nur wer sich mit einer Skimaske vermummt, kommt unbemerkt an seine Beute. Apropos Beute: Ob Sie Elektrogeräte stibitzen oder lieber Schmuck einsacken, liegt an Ihnen. Klobige Gegenstände lassen sich allerdings nur schwer wegschleppen, mit einem Fernseher unterm Arm rennt sich's eben schlecht! Werden Sie von Ordnungshütern auf frischer Tat ertappt, hilft das runderneuerte Zielsystem weiter: Einfach mit einem Druck auf die Schultertaste anvisieren und abdrücken.

▲ **UNGEBETENER BESUCH:** CJ bei einem seiner nächtlichen Raubzüge.

▲ **PRÄZISE:** Das neue Zielsystem ermöglicht punktgenaue Treffer.

▲ **WAHRZEICHEN:** Die Grant Bridge ist das markanteste Bauwerk von San Fierro.

Sightseeing in San Fierro

Wer im virtuellen San Fierro eine Stadtrundfahrt unternimmt, kommt vom Regen in die Traufe: Während beispielsweise im Finanzbezirk handysüchtige Banker herumspazieren, begeht das Hippie-Viertel sein alljährliches "Hashbury & Garcia Joint Festival". An der Küste des multikulturellen Schmelztiegels thront indes die Grant Bridge, ein digitales Abbild der weltberühmten Golden Gate Bridge. Wollen Sie das stählerne Wahrzeichen mal von unten betrachten, bietet sich eine Bootstour an. Wasserratten stürzen sich hingegen gleich ins kühle Nass und erleben ein echtes Novum in der "GTA"-Geschichte: Anders als sein Vorgänger Tommy Vercetti kann CJ nämlich schwimmen. Klar, dass diese maritime Fähigkeit auch bei einigen Missionen zum Einsatz kommt – etwa wenn Sie eine Frachtschiff infiltrieren.

▲ **ABGETAUCHT:** CJ schwimmt durch die Bucht von San Fierro.

Verzierte Verkehrsmittel

Auf und nieder, immer wieder: Dank seiner innerstädtischen Hügellandschaft ist San Fierro (ganz nach Art des realen Vorbilds San Francisco) wie geschaffen für spektakuläre Verfolgungsjagden. Wenn Sie im PS-starken Amischlitten durch die Häuserschluchten heizen und dann eine Trambahn bimmelnd Ihren Weg kreuzt, erreicht der Adrenalinspiegel Rekordwerte. Für Rasereien braucht CJ freilich einen adäquaten Untersatz. Vehikel besorgen Sie sich in "GTA: San Andreas" auf zwei Arten: Entweder brav vom Händler oder mittels Diebstahl direkt beim (zumeist wenig erfreuten) Besitzer. Doch egal woher die Karre kommt: Der örtliche Tuner verwandelt selbst lahme Familienkutschen in bärenstarke Hubraum-Monster. Sogar die Lackierung des Nobelhobels lässt sich Ihren Wünschen anpassen. Wer lieber durch die Lüft schwebt, wird in San Fierro ebenfalls fündig: Auf Hochhäusern stehen Helikopter herum – wir wünschen guten Flug!

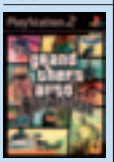
▲ **PS-PROTZ:** Der Tuner verziert Ihre Karosse mit Spoilern.

▲ **CLEVER:** Im dicken Sportflitzer flüchtet CJ ohne Probleme vor der Polizei.

SPECIAL

GTA: SAN ANDREAS

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	2005	22.10.	2005	
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	



Genre	Action
Hersteller	Rockstar North
Entwickler	Rockstar Games
Anzahl der Spieler	1
Fertig zu	80%
www.sanandreas.de	
Onlinefähig	☐
Einschätzung	★★★★★ 5/5

"Grandiose Gangster-Simulation!"

Wo soll das noch hinführen? Bei jedem weiteren Blick auf Rockstars gigantisches Banditen-Epos erhält unsere Vorfreude einen weiteren Schub – keine Frage, hier kommt der Spielspaß-Hit des Jahres!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

PC

▲ **FEUER FREI:** Haben Sie die Lunten entflammt (Bild links unten), fliegen die Kanonenkugeln in Richtung Haus. Totale Zerstörung ist oberstes Ziel bei der World Destruction Tour.

Wie abgedreht kann ein Skateboard-Spiel sein? Tony Hawk und Bam Margera gehen auf Zerstörungs-Tour und boarden sogar in Berlin!

▲ **FEUER AM BORD:** Gleich entzünden wir diese mittelalterliche Kanone.

Beim Anspielen der fast fertigen Vorabversion von "Tony Hawk's Underground 2" konnten wir kaum glauben, dass seit Erscheinen des Vorgängers erst zehn Monate vergangen sind. Tony "King of Style" Hawk rockt mehr denn je, hat ein Dutzend Neuerungen auf sein Skateboard gepackt und bringt sogar die ersten "Pro Skater"-Teile mit. Aber der Reihe nach...

Der "Underground"-Ansatz mit Story und Filmszenen wird weitergeführt. Im Mittelpunkt der Skateboard-Geschichte steht nun die World Destruction Tour, also der Wettstreit zwischen Tony Hawk's Skater-Kumpels und der Chaotentruppe von Bam Margera. Richtig gelesen: Der ausgeflippte Typ von MTV hat in "Tony Hawk's Underground 2" seinen großen Auftritt.

TONY ODER BAM?

Welcher Gruppe Sie sich als aufstrebender Skater anschließen, entscheiden Sie im Intro, in dem es gleich richtig abgeht – eine ratternde Kettensäge und eine bepinkelte Hose inklusive. Maskierte Kapuzenmänner haben einige berühmt-berüchtigte U.S.-Skater entführt. Tony und Bam schmieden daraufhin einen Plan: Zwei Teams reisen rund um den Globus und sorgen für möglichst viel Chaos und Zerstörung. Je mehr Action, Graffiti, Tricks, Kombos und Verwüstung Sie an den sechs Orten anrichten, desto mehr Punkte sammeln sich auf dem Team-Konto.

Nach jedem Showdown heißt es für einen Mann des Verliererteams: Raus! Mit dem Gang-Mitglied Ihrer Wahl müssen Sie immer neue Aufgaben erfüllen und ziehen dabei alle Register. So legen Sie schon mal ein komplettes Gebäude in Schutt und Asche. Wie das geht? Nur mit einem Skateboard? Stecken Sie doch mal das eine Ende des Bretts in Brand und sausen Sie dann an einer bereitstehenden Kanone vorbei – das klappt schon. Schnell kokelt die Lunte, die Kanonenkugel donnert nach vorn und Sekunden später steht ein Haus weniger auf der Straße.

Für ein wirklich cooles Team ist es natürlich wichtig, sein Logo möglichst in der ganzen Stadt zu verteilen. Aber nicht auf dem Boden – das kann ja jeder – sondern möglichst weit oben. Mit dem so genannten Sticker-Slap stoßen Sie sich dazu an der Wand ab und erreichen auch die höchsten Stockwerke. Überall im Spiel sind geheime Charaktere versteckt. Benjamin Franklin zum Beispiel sprüht in Boston die Unabhängigkeitserklärung an Wände. Übernehmen Sie den U.S.-Gründervater und vollführen Sie einen abgefahrenen Drachen-Stunt. Cool: Mit dem

▲ **WIR SIND DIE COOLSTEN** und sprayen unser Tag an die Wand.

▲ **DER PATRIOT:** Benjamin Franklin gibt die U.S.-Flagge nicht her.

▲ **EASY SKATING:** Mauer hochskaten und Sticker 'ranpappen, das geht Tony-typisch ganz einfach. Die Steuerung geht so locker von der Hand wie bei allen bisherigen Folgen auch.

▲ **KREATIV:** Mit dem Tag-Editor basteln Sie eigene Gang-Logos.

Freak-Out-Wutanfall dürfen Sie eine verpatzte Kombo zornesrot noch einmal versuchen – und bei Gelingen gibt's doch noch die volle Punktzahl. Satte 20 Gastcharaktere warten, für Abwechslung ist damit gesorgt.

Weiter geht's mit Zerstörungsaction im Rollstuhl, auf dem Motorrad und sogar im fahrbaren Hot-Dog-Stand. Ganz zeitgemäß dürfen Sie jederzeit die Slow Motion Focus Control aktivieren, wonach das ganze Geschehen in Zeitlupe abläuft. Haarige Grinds und komplexe Sprünge fallen dann natürlich leichter. Die Steuerung ist intuitiv wie eh und je. Neue Moves wie ein Spin auf einem Hydranten gibt's reihenweise.

UND WIR SKATEN IN BERLIN

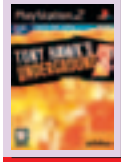
Die World Destruction Tour führt Sie, wie der Name schon sagt, um die ganze Welt. Sogar in Berlin machen Sie Halt! Neben Sehenswürdigkeiten wie dem Brandenburger Tor hat Entwickler Neversoft auch das Hofbräuhaus eingebaut – eine Stätte deutscher Kultur, die wir bisher südlicher vermutet hatten. Eine verzeihbare Pauschalisierung.

Neben der Weltreise hat Neversoft für alle Fans der ersten Folgen einen Classic-Modus implementiert. Hier holen Sie sich die berühmten S-K-A-T-E-Buchstaben, sammeln Videobänder und gehen auf Punktejagd.

Neversoft hat schon immer Wert gelegt auf Individualität. Man konnte eigene Levels basteln, eigene Skater... Nun wird das alles auf die Spitze getrieben: In einem Editor dürfen Sie ein individuelles Logo entwerfen, das Sie im Spiel an die Wände sprühen. Das Einbauen Ihres Gesichts ist dank der neuen EyeToy-Unterstützung deutlich komfortabler geworden. Sie fotografieren Ihren Kopf von vorne und von der Seite – und schwupps, wird Ihr Konterfei generiert. **SZ**

SPECIAL

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



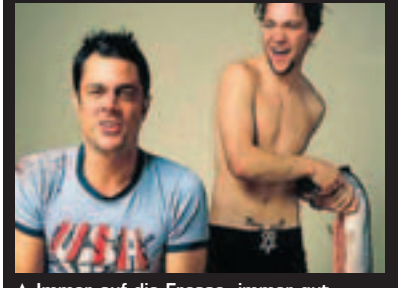
System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	Okt. 04	Okt. 04	Okt. 04	Okt. 04
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Trendsport			
Hersteller	Activision			
Entwickler	Neversoft			
Anzahl der Spieler	1			
Fertig zu	90%			
www.activision.de				
Onlinefähig	☑			
Einschätzung	★★★★★ 5/5			

"La Bam & Tony drehen voll auf!"

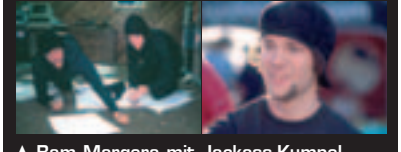
Wer ein lahmes Update befürchtet hat, darf aufatmen. Entwickler Neversoft gehen die Ideen noch lange nicht aus. Toll für Fans ist aber auch der Classic-Modus, der "Underground 2" perfektioniert. Freuen Sie sich drauf!

WER IST BAM MARGERA?

Bam Margera ist neben Johnny Knoxville der zweite Star des MTV-Dauerbrenners "Jackass". Mit "Viva La Bam" hat Margera mittlerweile eine eigene Show. Bei diesem Erfolg war es nur eine Frage von Ticktack, bis der Anarcho-Entertainer in einem Videospiel auftauchen würde. In "THUG 2" ist Margera in zahlreichen Zwischensequenzen zu bewundern, in denen er die beiden Skater-Gruppen zu immer neuen, haarsträubenden Aufgaben motiviert. Bam Margera beteiligt sich auch an der Gestaltung des Spiels und spricht sich in den Filmszenen natürlich selbst.



▲ Immer auf die Fresse, immer gut drauf: Bam Magera (rechts) haut Johnny Knoxville gleich eine rein.



▲ Bam Margera mit Jackass-Kumpel Johnny Knoxville (links) und im Skater-Film Grind (2003).

GTR

Den meisten Rennspielen fehlt es heutzutage vor allem an packenden Rennen – ganz anders GTR: Hier wird gekämpft bis zur letzten Kurve.

PC

▲ **PILOTEN-WOHNZIMMER:** Jedes Modell bekommt sein eigenes, detailliert nachgebildetes Cockpit. Hier jagen wir in einem Porsche 911 GT3-R zwei Chrysler Viper und einen Saleen S7-R vor uns her.

▲ **24 STUNDEN:** Der Saisonhöhepunkt im belgischen Spa wartet mit einem riesigen Starterfeld von 56 Fahrzeugen auf.

▲ **INFO-FLUT:** Auch in der Außenperspektive sollte man jede Menge nützlicher Anzeigen und Lämpchen im Auge behalten.

Während bei manch heranwachsender Rennspiel-Pflanze um jede neue Blüte ein Riesen-Trara gemacht wird, gedeihen andere, nicht minder prächtige Gewächse eher im Verborgenen. Zu dieser Gattung gehört auch "GTR" vom schwedischen SimBin Development Team. Allzu viel hat man von diesem Renner bisher noch nicht gehört, dabei verbindet er exzellente Fahrphysik mit schöner Grafik und simuliert mit der FIA-GT-Serie eine höchst interessante Meisterschaft.

Hier treffen in zwei verschiedenen Klassen die Rennversionen bekannter Traumautos wie Ferrari 550/575 Maranello, Lamborghini Murcielago, Porsche 911 GT3 oder Chrysler Viper aufeinander. In bester Papyrus-Tradition strickte SimBin um die Vorlage herum eine echte Renn-Simulation. Wer einen "GTR"-Boliden ganz ohne Fahrhilfen schnell um die zehn Original-Kurse bewegen möchte, muss entweder ein echtes Talent sein oder erst mal fleißig Fahrpraxis sammeln. Denn ohne Traktionskontrolle und ABS erweisen sich sowohl das Anbremsen der Kurven als auch das nachfolgende Herausbeschleunigen als echter Ritt auf der Kanonenkugel.

Einsteiger halten sich zum Üben am besten zunächst an den Arcade-Modus, der mit vereinfachtem Fahrmodell ohne Schäden schneller Erfolgserlebnisse verspricht. Wobei das "schneller" relativ ist: Selbst dieser Einsteiger-Modus ist schwieriger zu beherrschen als etwa der höchste Schwierigkeitsgrad in Codemasters "DTM Race Driver 2".

Für das fantastisch intensive Fahrgefühl von "GTR" ist nicht allein die exzellente Physik verantwortlich: Kaum ein anderes Rennspiel vermittelt so authentisch die vielen Wellen, Rippen und Schläge einer Rennstrecke. Wenn sich der Untersatz in einer schnell gefahrenen Kurve wie ein störrischer Geißbock schüttelt und das mit superben Force-Feedback-Effekten mitteilt, dann erscheint "Gran Turismo 4" im Anschluss wie ein Tretauto-Simulator.

AUTOS BIS ZUM ABWINKEN

Darüber hinaus glänzt "GTR" mit einer intelligenten KI. Die bunte Gegnerschar umfasst in der Regel um die 30 Autos. Beim per Update kostenlos nachgelieferten Saisonhöhepunkt, den auf Wunsch in Echtzeit ausgetragenen 24 Stunden von Spa, treten gar 56(!) Fahrzeuge gegeneinander an. Doch auch sonst braucht es einiges an Ausdauer: Selbst die normalen Rennen dauern drei Stunden.

Im Netzwerk-Modus dürfen bis zu 24 "GTR"-Reiter um den Sieg kämpfen. Wie es sich für eine anständige Renn-Sim gehört, ist auch das Auto-Setup entsprechend detailliert und erlaubt stundenlanges Brüten über den idealen Einstellungen. Zur Datenerfassung kommt mit "Motec" die Original-Software zum Einsatz, wie sie auch in der echten FIA-GT verwendet wird.

Wie ernst es SimBin wirklich meint, beweist auch Folgendes: Henrik Roos, Chef der Schweden, fährt in einer Chrysler Viper selbst in der FIA-GT-Meisterschaft mit. **MG**

SPECIAL

GTR

System	PC	PS2	Xbox	GC
	PC			
Erscheint	11/04			
Preis	50 Euro			
Genre	Rennsimulation			
Hersteller	10tacle			
Entwickler	SimBin			
Anzahl der Spieler	1-24			
Fertig zu	90%			
www.simbin.se				
Onlinefähig	☑			
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5			

"Da kommt echtes Renn-Feeling auf!"

Nach Hunderten Arcade-Racern wirkt "GTR" wie eine Erlösung: Endlich bekommt der Simulations-Fan wieder erstklassiges Futter serviert. Dank Arcade-Modus dürften sich aber auch Einsteiger angesprochen fühlen.

Ein Leinwanderfolg, zwei Spiele: Alles über die beiden kommenden Tolkien-Versoftungen.

DER HERR DER

Das dritte Zeitalter

Neues aus Mittelerde: Erleben Sie das Kinoabenteuer aus einer anderen Perspektive!

▲ **TRIUMPHALES TRIO:** Sie kämpfen zwar mit maximal drei Charakteren gleichzeitig, dürfen Ihre Helfer aber auswechseln.

▲ **DER KAMPFBILDSCHIRM IM ÜBERBLICK:** Während die Monstermeute wartet, wählen Sie aus dem Menü Ihren Zug aus. Die Portraitleiste rechts oben im Bild zeigt indes an, welcher Krieger als Nächster zuschlagen darf – nur vorausdenkende Taktiker überleben!

Der Herr der Lizenzen: Branchenriese Electronic Arts verfügt mittlerweile über ein beachtliches Portfolio an Versoftungsrechten – von "Harry Potter" bis "James Bond". Einer der lukrativsten Goldesel im Software-Stall ist die "Der Herr der Ringe"-Trilogie. Wenig überraschend, dass im kalifornischen Redwood Shores an einem weiteren Tolkien-Titel gewerkelt wird.

Im deutlichen Gegensatz zu den beiden Actionvorläufern versteht sich "Das dritte Zeitalter" als reines Rollenspiel-Epos. Doch damit nicht genug der Überraschungen: Statt mit Leinwandhelden wie Aragorn oder Gimli, ziehen Sie nun mit bislang unbekannten Nebencharakteren durchs Fantasy-Reich. Somit erleben Konsolen-Zocker die bekannte – freilich unveränderte – Story aus einem völlig neuen Blickwinkel.

▲ **SEHR SCHÖN:** Zaubersprüche wie diese Heilmagie erkennen Sie am imposanten Effektfeuerwerk – leckeres Augenfutter.

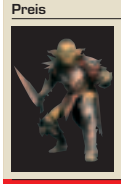
FANTASTISCHE FANTASIEN

In puncto Spielverlauf orientieren sich die fleißigen Entwickler hingegen ganz ungeniert am Genre-Platzhirsch "Final Fantasy": Durch malerische Polygon-Auen schlendern, ungezählte Zufallskämpfe bestehen und fleißig Zwischensequenzen anschauen – wer Square-Enix' RPG-Klassiker kennt, fühlt sich sofort heimisch. Trotz aller Plagiatsvorwürfe versprüht "Das dritte Zeitalter" jedoch individuellen Charme. So treffen Sie in den rundenbasierten Scharmützeln regelmäßig auf alte Bekannte. Mal unterstützt Weißmagier Gandalf Ihre Truppe beim Gefecht mit dem Balrog, mal schreien geifernde Uruk-Hai nach einer kräftigen Abreibung.

Wer angesichts der massentauglichen Lichtspielvorlage an ein simples Weichspüler-RPG denkt, sieht sich übrigens jäh getäuscht: Unsere Vorschau-Fassung brachte selbst Genrekenner ein ums andere Mal ins Schwitzen. Ohne taktisch klugen Einsatz von Zaubersprüchen, Spezialattacken sowie Heiltränken endet Ihr Ausflug nach Mittelerde bereits am Einreiseschalter. Auch das berühmt-berüchtigte Aufleveln will gelernt sein: Ob einzelne Fähigkeiten wie Stärke oder Zauberkraft, mächtige Supermanöver oder die Herstellung von Rüstungen – Ihre Schützlinge mausern sich im Laufe der Spielzeit zu echten Fantasy-Größen. Apropos Größen: Ob EA nach der Genre-Krone greifen kann, entscheidet sich bereits in einer der nächsten VGA-Ausgaben. Wenn das Entwicklerteam noch ein paar kniffflige Rätsel einbaut, stehen die Zeichen gut. **TK**

SPECIAL

HDR: DAS DRITTE ZEITALTER



System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		04.11.	04.11.	04.11.
Preis		60 Euro	60 Euro	60 Euro

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Redwood Shores
Anzahl der Spieler	1-2
Fertig zu	70%
www.electronic-arts.de	
Onlinefähig	☐
Einschätzung	4/5

"RPG-Spektakel zur Kinolizenz!"

Mit fantastischer Präsentation, tief schürfenden Kämpfen, malerischen Landschaften und glaubhaften Charakteren will Electronic Arts auf den Genre-Thron. Ob dieser Rollenspiel-Coup gelingt?

SCHLACHT UM MITTELERDE

C&C im Fantasy-Gewand plus eine fette Lizenz? In diesem Epos steckt viel mehr.

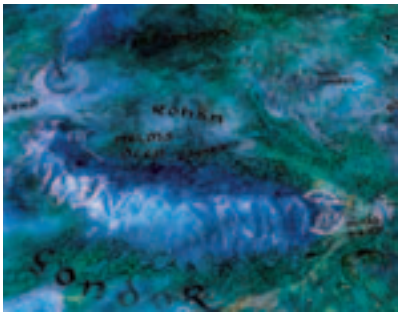
PC

▲ **KAMPF UM DIE BRÜCKE:** Gandalf und Aragorn führen ihre Armee in die Schlacht. Zumindest die Ork-Vorhut sollte kein großes Problem darstellen – jeder Reiter ist um einiges stärker als die stupiden Mordor-Soldaten.

▲ **LÖCHRIGER GREIFVOGEL:** Die gefürchteten Nazgul gehören zu den stärksten Einheiten der bösen Mächte.

Herbstzeit ist Massenschlachtenzeit! Activision zieht mit "Rome: Total War" zu Felde (Test im nächsten Heft), THQ bringt "Warhammer 40.000: Dawn of War" (S. 66) und EA will mit "Schlacht um Mittelerde" das Strategie-Genre aufmischen. Die Voraussetzungen sind hervorragend: Das Team von EA Pacific war schon für "C&C: Generäle" verantwortlich.

Wer will, darf in der "Schlacht um Mittelerde" auch böse sein: Sie kämpfen nicht nur auf der guten Seite mit den Armeen von Gondor und Rohan, sondern haben auch die finsteren Mächte von Isengard und Mordor unter sich. Beide Parteien verfolgen einen eigenen Ansatz: Setzt man in Mordor eher auf die Ork-Fließbandproduktion, sind die Truppen der guten Seite nicht so zahlreich, dafür aber im Schnitt deutlich stärker.



▲ **STRATEGIE-TEIL:** Auf einer Karte von Mittelerde kümmert man sich um die richtige Verteilung der Armeen.

VON HELDEN UND MORAL

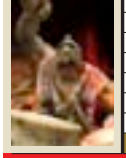
In den mehr als 30 Missionen pro Kampagne führen Sie meist riesige RTS-Armeen mit mehreren Hundert Einheiten in die Schlacht. Jede einzelne hat eine Art Moralsystem, die ihre Kampffähigkeit beeinflusst. Stehen sie einem riesigen Troll gegenüber, sinkt die Motivation. In unmittelbarer Nähe eines Helden wie Aragorn hingegen werfen sie sich besonders mutig in die Schlacht. Um den riesigen Soldatenansammlungen Herr werden zu können, bietet "Schlacht um Mittelerde" ein ausgefeiltes Truppenmanagement. Einzelne Gruppen lassen sich komfortabel zusammenfassen und mit speziellen Befehlen versorgen.

Ab und an sind Sie mit nur wenigen Einheiten unterwegs, etwa um die Minen von Moria zu erkunden. Bei diesen Einsätzen spielen Gimli oder Legolas mit ihren Spezialfähigkeiten tragende Rollen. Durch erfolgreiche Einsätze gewinnen unsere Helden nicht nur an Erfahrung, sondern erlernen auch neue Fertigkeiten.

Komplett umgekrempelt wurden gegenüber "Generäle" das Basenbau-System und das Ressourcen-Management. Sie schlagen Ihr Lager nicht irgendwo auf, sondern stets an vorgegebenen Plätzen. Anstatt umständlich irgendwelche Felder abzuernten, füllen Gebäude wie Farmen und Schmieden automatisch das Rohstoffkonto auf. Besonders häufig und effektiv eingesetzte Bauwerke entwickeln sich quasi von alleine weiter. Das ermöglicht nicht nur den Bau neuer Einheiten, sondern verstärkt auch die Abwehrkraft der Gebäude selbst. **MG**

SPECIAL

HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE



System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	Okt. '04			
Preis	50 Euro			
Genre	Echtzeit-Strategie			
Hersteller	Electronic Arts			
Entwickler	EA Pacific			
Anzahl der Spieler	1-8			
Fertig zu	80%			
Lotr.ea.com				
Onlinefähig	☑			
Einschätzung	4/5			

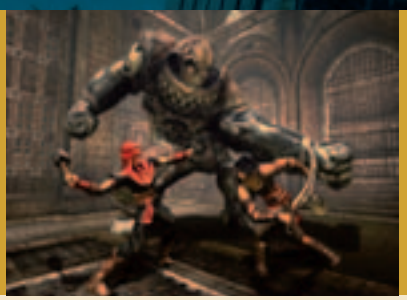
"Massenschlachten vom Feinsten!"

Wirklich neu erfindet "Sclacht um Mitelerde" das RTS-Genre nicht gerade. Doch allein die prächtig in Szene gesetzten Massenschlachten im HdR-Universum sollten schon für einen Superhit reichen!

Prince of Persia 2

Der Prinz ist tot, es lebe der Prinz. Für sein zweites Abenteuer bekommt der Blaublütler ein cooleres Image verpasst.

▲ **HER DAMIT:** Wollen Sie die Waffe eines Gegners haben, müssen Sie mit ihm ringen. Achten Sie dabei auf andere Angreifer.



▲ **BROCKEN:** Dieser Golem ist einer von mehreren neuen Gegnertypen. Ihm müssen Sie das Schwert in den Schädel rammen.

▲ **RUNTER MIT DEM KOPF:** Nachdem Sie einen Sandzombie einige Zeit bearbeitet haben, verliert dieser seine Farbe und wird graubraun. Jetzt können Sie zum finalen Schlag ansetzen und dem Untoten beispielsweise den Kopf abschlagen. Dann ist er richtig tot!

Vor zwölf Monaten feierte einer der populärsten Spielehelden der 80er- und 90er-Jahre ein fulminantes Comeback. Bei "Prince of Persia: The Sands of Time" stimmte fast alles: Interessante Rätsel, fordernde Sprung- und Klettereinlagen sowie eine hervorragende audiovisuelle Umsetzung haben Spieler zu Süchtigen gemacht. Nur die eintönigen Kämpfe gegen Horden von Sandzombies haben uns im letzten Jahr etwas gestört. Und genau an diesem Punkt setzen die Macher den Verbesserungshebel an.

Aber zunächst ein paar Worte zur Story: Nachdem der Prinz im ersten Teil den Sand der Zeit "missbrauchte", um sein eigenes Schicksal zu ändern, wurde ein Dahaka erschaffen. Dieses schier unbesiegbare Monster hat die Aufgabe, über den Lauf der Zeit und der Ereignisse zu wachen und tritt immer dann auf den Plan, wenn dieser aus den Fugen gerät.

Unser Held hätte ursprünglich den Löffel abgeben sollen, ergo muss der Dahaka ihn töten. Es gibt nur einen Ausweg: Der Prinz muss zurück in die Vergangenheit reisen und die Erschaffung des Zeitsandes verhindern.

Viele Bewegungen werden Ihnen bekannt vorkommen, sofern Sie den Vorgänger genossen haben. Sie tänzeln um die Gegner herum, blocken deren Attacken und springen mit einem eleganten Salto über sie hinweg. Neuerdings aber können Sie Gegnern die Waffen abnehmen und diese dann in Kombination mit Ihrem Standard-Säbel benutzen. Oder Sie werfen das neu erworbene Schlaginstrument und hauen so einem Widersacher aus der Distanz die Rübe ab.

KEINE GNADE

Klingt rabiat? Ist es auch! "Prince of Persia 2" soll finsterer und härter werden als "The Sands of Time". Deswegen machen Sie den Sandmonstern nun auch mit besonders fiesen Finishing-Moves den Garaus. Wenn sich ein Feind nach einigen Treffern grau färbt, hauen Sie ihn in der Mitte entzwei oder machen ihn einen Kopf kürzer.

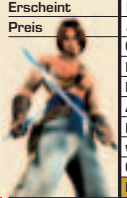
Die Umgebung spielt bei den Kämpfen eine noch wichtigere Rolle als bisher. Dass der Prinz an der Wand entlang läuft, ist nichts Neues. Dass er dabei seinen Säbel schwingt und im Vorbeilaufen Gegner attackiert, sehr wohl. Überdies schwingt sich unser persischer Thronfolger nun mit Anlauf um eine Säule herum und schlitzt dabei mit einem Rundumschlag mehrere Monster auf.

Sie vermissen die coolen Zeitfähigkeiten aus dem Vorgänger? Keine Angst, die werden Sie auch in "Prince of Persia 2" wieder vorfinden. Der wichtigste Trick ist nach wie vor die Rückspulfunktion. Wenn Sie in einen Abgrund stürzen, lassen Sie einfach die Zeit rückwärts laufen bis zu dem Punkt, an dem Sie das Schlimmste noch verhindern können.

Im Kampf verlangsamen Sie die Zeit für Ihre Gegner und lassen sie in Zeitlupe über's Parkett tanzen. Sie selbst jedoch bewegen sich mit normaler Geschwindigkeit und weichen spielend den trägen Feindattacken aus. Oder Sie beschleunigen die Zeit nur für sich selbst und machen im Turbo-Modus Gehacktes aus den Monstern. **CG**

SPECIAL

PRINCE OF PERSIA 2



System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	Nov. '04	Nov. '04	Nov. '04	Nov. '04
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Action-Adventure			
Hersteller	Ubisoft			
Entwickler	Ubisoft			
Anzahl der Spieler	1			
Fertig zu	70%			
www.princeofpersiagame.com				
Onlinefähig	☑ (nur Xbox)			
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5			

"Mit erweitertem Kampfsystem"

Hervorragende Mischung aus Geschicklichkeitstests, Rätseln und Kampfaction. Mindestens so gut wie der brillante Vorgänger, aber mit spannenderen Fights und düsterer Atmosphäre.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-NEWS

HOLLYWOOD IM KAUFRAUSCH
Kinogigant Warner Bros. übernimmt den U.S.-Entwickler Monolith. Die Vorzeige-Manufaktur zeichnet für Hits wie "No One Lives Forever" oder "Tron 2.0" verantwortlich. Über den Preis wurde nichts bekannt. +++

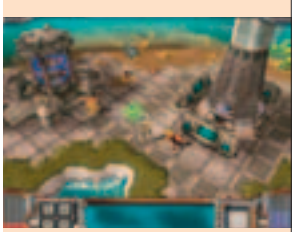
NEUES ROLLENSPIEL-FUTTER
Ascaron arbeitet fieberhaft an einem Add-on zum Überraschungshit "Sacred". Die Erweiterung trägt den Untertitel "Underworld" und verspricht eine frische Solokampagne, brandneue Waffen und zwei weitere Hauptcharaktere. Einziger Wermutstropfen: Der heiße Silberling erscheint erst Anfang 2005. +++

KATZENJAMMER
Hip Interactive veröffentlicht noch im Oktober eine Versoftung des aktuellen Kinofilms "Garfield" (u.a. mit Jennifer Love-Hewitt). Darin steuern Sie den beleibten Zeichentrick-Kater durch kunterbunte 3D-Areale. Erste Bilder und Informationen lassen leider einen typischen Lizenz-Schnellschuss befürchten. +++

▲ **DICKES DING:** der kugelige Garfield erstmals in 3D.

BISSIGE ACTION
U.S.-Hersteller Majesco hat sich die Rechte an Steven Spielbergs Horrorklassiker "Der weiße Hai" gesichert. Bis zum Sommer 2005 soll ein gruselig-unterhaltsames Action-Adventure zum Leinwandvorbild entstehen. Geplante Plattformen der schaurigen Software: Xbox und PC. +++

ENDZEIT-ROLLENSPIEL
Die Spielmechanik des PC-Rollenspiels "Novasphere 13" erinnert an "Final Fantasy" mit Sci-Fi-Schlagseite. In einem Endzeit-Szenario kämpfen Sie gegen garstige Aliens, rüsten Ihre Truppe mit Biochips auf und betreiben sogar Handel. Die Atmosphäre ist stimmig – nächsten Monat folgt der Test. +++



▲ **ANSICHT:** Die Kamera lässt sich beliebig drehen.

▲ **RPG-HIT:** Teil eins (hier im Bild) begeisterte die Massen.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Hochbetrieb bei Obsidian: Die Spieleschmiede werkelt nicht nur an "Knights of the Old Republic 2", sondern produziert nun auch das Sequel zu "Neverwinter Nights". Der Nachfolger zum RPG protzt mit hübscherer Optik, frischer Story und erweitertem Editor.

NEWS
NEVERWINTER NIGHTS 2

System	PC
Hersteller	Atari
Erscheint	2005
Einschätzung	●●●●● Preis: ca. 50€

TRIBES VENGEANCE

Vom Massen-Shooter zum Rundum-sorglos-Paket: Die neueste Episode der "Tribes"-Reihe verspricht, sowohl Solo- als auch Mehrspieler-Ballermänner glücklich zu machen. Wer keine Lust hat auf Online-Scharmützel, der zockt die Story-Kampagne: Hier spielen Sie unterschiedliche Charaktere und erleben die Geschichte aus mehreren Blickwinkeln.

NEWS
TRIBES VENGEANCE

System	PC
Hersteller	Vivendi
Erscheint	Oktober 2004
Einschätzung	●●●●○ Preis: ca. 50€

▼ **EFFEKTVOLL:** Optisch kann Tribes voll überzeugen.

THE REGIMENT

▲ **TREFFER:** Böse Terroristen bekommen Ihre Flinte zu spüren.

Überraschung aus Fernost: Nippon-Hersteller Konami wagt sich ins Taktik-Shooter-Geschäft. Bei "The Regiment", entwickelt von Kuju Entertainment, finden Sie sich in der Uniform eines britischen SAS-Soldaten wieder. Ihre Elitetruppe hebt Terrorlager aus, befreit Geiseln und legt internationale Verbrecher aufs Kreuz – fast so, als ob Tom Clancy seine Finger im Spiel hätte. Online-Modi runden das Actionpaket ab.

NEWS
THE REGIMENT

System	PC PS2
Hersteller	Konami
Erscheint	2005
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 50€

ALEXANDER

Noch immer genießen Filmumsetzungen einen eher zweifelhaften Ruf. Ubisoft will alle diese Vorurteile mit "Alexander" widerlegen. Das Spiel zum Kinofilm entpuppt sich als Echtzeitstrategie: Schlachten mit Hunderten Pixel-Soldaten schlagen, diplomatische Beziehungen knüpfen und das Volk kontrollieren – ein Feldherr hat's halt nicht leicht.

▲ **WOW:** Alexander führt riesige Heere in die Schlacht.

NEWS
ALEXANDER

System	PC
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	November 2004
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 40€

SHERLOCK HOLMES: DER SILBERNE OHRRING

Eine freudige Überraschung für alle Adventure-Fanaten: Literatur-Detektiv Sherlock Holmes löst seinen nächsten Fall auf dem PC. Sie schlendern mit dem Karoträger durch 3D-Areale, befragen Zeugen und suchen nach Beweisstücke. Wer Probe rätseln will, lädt sich unter www.sherlockholmesgame.com die zugehörige Demo herunter.

▲ **TALK:** Dialoge enthüllen Einzelheiten zum Fall.

NEWS
SHERLOCK HOLMES: DER SILBERNE OHRRING

System	PC
Hersteller	DTP
Erscheint	November 2004
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 40€

▲ **DUELL:** Am Schlachtende kämpfen die beiden Kapitäne.

▲ **ALTMODISCH:** Aus der Vogelansicht durch die Karibik.

▲ **IMPOSANT:** Die 3D-Kulissen können sich sehen lassen.

SID MEIER'S PIRATES!

Ein Klassiker hisst wieder die Segel: Designer-Legende Sid Meier arbeitet höchstpersönlich an einem Remake seiner Freibeuter-Simulation "Pirates". Sowohl PC- als auch Xbox-Holzbeinträger werden Ende des Jahres durch die virtuelle Karibik schippern.

Egal ob Handel oder Heirat, Säbelduell oder Saufgelage – der Spielverlauf passt sich Ihren individuellen Vorlieben an. Kriegstreiber spazieren beispielsweise ins Büro des Gouverneurs und lassen sich einen Kaperbrief aushändigen – damit legalisieren Sie quasi Ihre Freibeuterei. Wie das Klassiker-Revival grafisch abschneidet, lässt sich noch nicht abschätzen. Ein Technik-Hammer wird's zwar nicht, aber dafür entschädigen der gigantische Umfang und die Handlungsfreiheit.

NEWS

SID MEIER'S PIRATES!

System	PC, X
Hersteller	Atari
Erscheint	Dezember 2004
Einschätzung	✪✪✪✪✩ Preis: ca. 50€

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Für das Hightech-Gemetzel "Painkiller" arbeiten die Entwickler von People Can Fly an einem umfangreichen Add-on. Zehn neue Einzelspieler-Maps sowie frische Multiplayer-Modi und Waffen garantieren viele Stunden lang Balleraction. Die Karten sollen nun größer ausfallen.

NEWS

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

System	PC
Hersteller	Dreamcatcher
Erscheint	November 2004
Einschätzung	✪✪✪✪✩ Preis: ca. 30€

STRONGHOLD 2

Spannende Belagerungen, hoher Wuselfaktor und fesche Mehrspieler-Duelle – mit diesen Zutaten avancierte "Stronghold" zum Verkaufsschlager. Der Nachfolger rüttelt zwar nicht am erfolgreichen Grundprinzip, legt aber besonders grafisch einen Zacken zu: Wo vormals Bitmapfiguren kämpften, balgen sich nun detaillierte 3D-Soldaten.

▲ **SCHICK:** die brandneue 3D-Engine in Aktion.

NEWS

STRONGHOLD 2

System	PC
Hersteller	Take 2
Erscheint	03/05
Einschätzung	✪✪✪✪✪ Preis: ca. 50€

KULT: HERETIC KINGDOMS

▲ **NICHT VERWECHSELN:** Kult ähnelt dem Genreklassiker Diablo wie ein Ei dem anderen.

Sieht aus wie "Diablo", spielt sich auch so: Flashpoint schickt im Oktober eine weitere Fantasy-Hackerei ins Rennen um die Genre-Krone. Bei "Kult" schlüpfen Sie in die Rüstung eines Heroen und ziehen durch Bitmap-Ländereien – immer auf der Suche nach Monstern. Dutzende Auflevel-Optionen bürgen für Tiefgang. Die Story stammt aus der Feder des "Discworld Noir"-Schreiberlings Chris Bateman.

NEWS

KULT: HERETIC KINGDOMS

System	PC
Hersteller	Flashpoint
Erscheint	Oktober 2004
Einschätzung	✪✪✪✩✩ Preis: ca. 40€

STARSHIP TROOPERS

Besser spät als nie: Satte sieben Jahre nach dem Kinoeinsatz wird Paul Verhoevens gallige Sci-Fi-Satire für PC umgesetzt. Sie übernehmen dabei die Rolle eines Space-Marines und treten aus der Ego-Perspektive gegen die schleimigen Bug-Aliens an. Dank fortschrittlicher Grafik-Routinen macht die wilde Schießerei bereits in der frühen Beta-Fassung einen guten Eindruck – mal sehen, was der Test bringt.

▲ **SPLATTER:** Die Bugs spritzen grünen Schleim.

NEWS

STARSHIP TROOPERS

System	PC
Hersteller	Empire
Erscheint	2005
Einschätzung	✪✪✪✩✩ Preis: ca. 50€

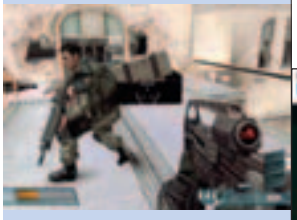
AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-NEWS

SOFTWARE-SINGSANG
Während deutsche Nachwuchs-Pavarottis noch auf Teil eins der "Karaoke Revolution"-Reihe warten, kündigt Konami für den U.S.-Markt bereits zwei neue Episoden an. Der musikalische Nachschub protzt mit jeweils 45 Songs und frischen Mehrspieler-Modi. Zu den Highlights der Liederauswahl zählen die Soulklassiker des Motown-Labels, unter anderem von Michael Jackson. +++

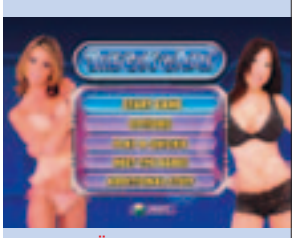
NIPPON-SCHLACHTPLATTE
Japan-Publisher Koei kann nicht von historischen Scharmützeln lassen. So kündigt der Hersteller aus Fernost den dritten Teil seiner Strategie-Software "Kessen" an. Über zwei Stunden an Render-Filmen und unzählige Taktikoptionen sollen das feudale Gemetzel schmackhaft machen. Starttermin für Europa: Sommer 2005. +++

NEUES AUS DER ZONE
Noch ist Sonys PS2-Hammer "Killzone" nicht erschienen, schon werkelt Entwickler Guerrilla an Konzepten für eine Fortsetzung. Ob "Killzone 2" für PS2, PS3 oder gar PSP erscheint, steht noch in den Sternen. Eines ist jedoch sicher: Xbox- oder GameCube-Besitzer werden abermals leer ausgehen – Sony hat die Holländer von Guerrilla nämlich vertraglich an sich gebunden. +++



▲ **GRANDIOS:** Killzone macht einen tollen Eindruck.

VOYEURISTISCHES VERGNÜGEN
The Gathering, das amerikanische Billig-Label von Take 2, hat unlängst "The Guy Game" veröffentlicht. Wie der Name andeutet, handelt es sich dabei um ein Spiel für Männer. Sie beantworten Fragen, nehmen an banalen Minigames teil und spielen barbusige Damen frei. Ob der Party-hit auch in Deutschland erscheint, steht leider noch nicht fest. +++



▲ **FREIZÜGIG:** The Guy Game geizt nicht mit Reizen.

▲ **NEU:** Einige Levels spielen Sie aus der Vogelperspektive.

NEO CONTRA

Revolution im Shooter-Land: Konamis traditionelle Ballerserie geht (wie der Titel bereits andeutet) neue Wege. So laufen Sie in wechselnden Perspektiven durch die 3D-Szenarien – von der Seitenansicht bis hin zu isometrischen Blickwinkeln. Frische Sci-Fi-Wummen runden das Actionpaket ab.

NEWS
NEO CONTRA

System	PS2
Hersteller	Konami
Erscheint	Januar 2005
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 60€

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Mit "Midnight Club 3" will "GTA"-Entwickler Rockstar gegen den heiß ersehnten Arcade-Racer "Need for Speed: Underground 2" antreten. In drei großen Metropolen mit fein verästelten Straßennetzen fahren Sie Checkpoint-Rennen, verdienen Kohle und motzen Ihre Karren mit Motor-Upgrades auf. Licht- und Glanzeffekte machen "Midnight Club 3" auch optisch zum Hit.

▼ **SCHICK:** Die Grafik ist viel besser als bei Teil zwei.

NEWS
MIDNIGHT CLUB 3

System	PS2 XBOX
Hersteller	Rockstar
Erscheint	Dezember 2004
Einschätzung	●●●●○ Preis: ca. 60€

SINGSTAR: PARTY

▲ **AUTHENTISCH:** Originalvideos sorgen für Stimmung.

Ölen Sie Ihre Stimmbänder: Sonys Karaoke-Simulation geht bald in die zweite Runde. Mit an Bord sind zahlreiche Mehrspieler-Modi (daher der Untertitel "Party") und frische Lizenzsongs. Zu den Liedchen gehören unter anderem "Faith" von George Michael oder Bob Marleys Reggaehymne "No Woman no Cry". Eine vollständige Liste der enthaltenen Musikstücke präsentieren wir Ihnen in der nächsten VGA.

NEWS
SINGSTAR: PARTY

System	PS2
Hersteller	Sony
Erscheint	November 2004
Einschätzung	●●●●● Preis: ca. 40€

SPY FICTION

Schleich-Nachschub für alle, die nicht auf "Metal Gear Solid 3" warten können. Mit "Spy Fiction" reitet Sega ungeniert auf der aktuell beliebten Stealth-Welle. Sie schlüpfen in die Klamotten eines Agenten und infiltrieren Militärbasen. Der coolste Trick im Spionage-Repertoire: Per Hightech-Kamera kann sich Ihr Recke Tarnmasken basteln.

▲ **HEIMLICH:** Ihr Held versteckt sich vor den Wachen.

NEWS
SPY FICTION

System	PS2
Hersteller	Sega
Erscheint	Oktober 2004
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 50€

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Was machen Hersteller, wenn ein Spiel Erfolg hat? Richtig: Sie produzieren einen Nachfolger! Entsprechend werkelt Snowblind an einer Fortsetzung der RPG-Perle "Champions of Norrath". Teil zwei des Fantasy-Epos wird eine zweigeteilte Story bieten: Sie gehen wahlweise als guter oder böser Krieger auf PS2-Reise. Außerdem wurden frische Rassen, verbesserte Online-Funktionen und schickere Optik angekündigt.

▲ **BLEICH:** Nachtelfen gehören zum Heldenkader.

NEWS
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

System	PS2
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	Februar 2005
Einschätzung	●●●●○ Preis: ca. 60€

▲ **MASTER CHEF:** Setzen Sie leckere Hamburger zusammen.

▲ **AIR GUITAR:** Da wird auch Omi zum Rocker.

▲ **PRAKTISCH:** Tony kann auch mit Granatwerfern umgehen.

EYETOY: PLAY 2

Nach dem überwältigenden Erfolg der EyeToy-Kamera kündigt sich nun Software-Nachschub an. Sonys zweite Bildschirm-Hampelei trumpft mit satten siebzig (!) Minigames auf. So richten Sie als Master-Chef knusprige Hamburger an, lassen mit der Air Guitar schräge Töne erklingen oder nehmen an virtuellen Tischtennis-Matches teil. Eine weitere Innovation hört auf den Namen SpyToy. Mit diesem witzigen Feature nutzen Sie Ihr EyeToy als Sicherheitskamera: Immer wenn jemand vor der Linse herumläuft, wird automatisch ein Video aufgezeichnet – perfekt zum Absichern der eigenen vier Wände. Zu welchem Preis die lohnenswerte Spielesammlung erscheint, steht noch nicht fest. Wir tippen aber auf etwa 40 Euro ohne Kamera.

NEWS

EYETOY: PLAY 2	
System	PS2
Hersteller	Sony
Erscheint	November 2004
Einschätzung	★★★★★ Preis: ca. 40€

SCARFACE

Vorhang auf für den nächsten "GTA"-Klon: Vivendi versoftet Brian De Palmas Gangsterfilm "Scarface". Sie schlüpfen in den Anzug von Tony Montana, der im Film von Al Pacino gespielt wurde, und legen sich mit verfeindeten Banditen an. Mal sehen, ob die Konsolenaction ihrer legendären Vorlage gerecht wird.

NEWS

SCARFACE	
System	PS2 Xbox
Hersteller	Vivendi
Erscheint	2005
Einschätzung	★★★★☆ Preis: ca. 60€

SEGA SUPERSTARS

Der Titel könnte es kaum treffender beschreiben: Segas Software-Größen wagen einen Ausflug in EyeToy-Gefilde. Bildschirmakrobaten winken das "Crazy Taxi" herbei, verkloppen die "Virtua Fighter"-Recken oder stoppen die Zombies aus "The House of the Dead". Selbst der Saturn-Klassiker "Nights" bekommt seine Minispiel-Hommage.

▲ **GELENKIG:** Schlagen Sie die Virtua Fighter k.o.

NEWS

SEGA SUPERSTARS	
System	PS2
Hersteller	Sega
Erscheint	Oktober 2004
Einschätzung	★★★☆☆ Preis: ca. 60€

RATCHET & CLANK 3

▲ **RABIAT:** Im neuen Online-Modus geht die Post ab.

Never change a winning Team: Knuddelheld Ratchet und sein Robo-Partner Clank ziehen zum dritten Mal los, um das Universum zu retten. Neben einer ausschweifenden Solokampagne voller aberwitziger Wummen versprechen die Entwickler einen noch spaßigeren Mehrspieler-Modus: Demnach dürfen Sie nun Online- sowie Splitscreen-Schießereien veranstalten – fahrbare Vehikel inklusive!

NEWS

RATCHET & CLANK 3	
System	PS2
Hersteller	Sony
Erscheint	Dezember 2004
Einschätzung	★★★★★ Preis: ca. 60€

SUIKODEN 4

Gute Neuigkeiten für alle Rollenspiel-Veteranen: Anders als Teil drei erscheint die aktuelle Episode von Konamis beliebter "Suikoden"-Serie auch in Deutschland. Mit an Bord des Silberlings: opulente Polygon-Grafiken (der "Silent Hill 4"-Engine sei Dank!) und ein stark verbessertes Kampfsystem mit Actionanleihen. Die Hintergrundstory des RPG-Knüllers spielt übrigens 150 Jahre vor dem ersten "Suikoden".

▲ **SCHNELL:** Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab.

NEWS

SUIKODEN 4	
System	PS2
Hersteller	Konami
Erscheint	Januar 2005
Einschätzung	★★★★☆ Preis: ca. 60€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

XBOX-NEWS

PES4 ONLINE!
Konamis heiß ersehnte Fußballsimulation "Pro Evolution Soccer 4" wird über Xbox-Live-Unterstützung verfügen – das ließ der Hersteller unlängst verlauten. PS2-Online-Fans gehen hingegen leer aus. +++

ACCLAIM AM ENDE?
Nach langen Querelen musste U.S.-Publisher Acclaim Anfang September Insolvenz anmelden. Die Deutschland-Dependance des Traditionsherstellers (u.a. "Turok" und "NBA Jam") arbeitet aber unvermittelt weiter. Man wolle sich zukünftig durch die Distribution von Spielen anderer Hersteller über Wasser halten, hieß es in einer Pressemitteilung. +++

▲ **KOMMT TROTZ PLEITE:** Die Tuning-Raserei Juiced.

DIGITALE KÖRPERVERLETZUNG
Eidos kündigt für Anfang November das blutige "Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood" an. Wir durften uns das beinharte Gekloppe vorab schon mal anschauen. Zweifelhaft ist, ob Brutalitäten wie das Bearbeiten eines Schädels mit der Kofferraumklappe oder einer Kettensäge jedermanns Geschmack treffen werden – naja?! +++

UNFALLFREI? VON WEGEN!
"Crash'N'Burn" nennt sich das neue Zerstörungs-Rennspiel aus dem Hause Eidos. Die Karossen aus vier Klassen bieten unzählige Customizing-Möglichkeiten. Bis zu 16 gesellige Racer dürfen sich ab Oktober online auf der Strecke beharken. Dabei bleiben abfallende Autoteile auf der Piste liegen. +++

▲ **BIZARR:** Die Feinde von Blinx gehören zur seltsamen Sorte.

BLINX 2

Neues Spiel, neues Glück: Trotz seines eher missglückten Debüts darf Zeitreise-Kater Blinx ein zweites Mal ran. Im aktuellen Xbox-Abenteuer kann der Stubentiger erstmals Schweinen gebieten und so für anarchisches Chaos im Feindeslager sorgen. Zeitmanipulation steht freilich ebenso auf dem Programm: Mit Vorspul-, Rücklauf- oder Pausenfunktionen machen Sie Fehler ungeschehen oder lösen knifflige Rätsel. Gesellige Zocker freuen sich außerdem über einen brandneuen Mehrspieler-Modus. Ob die tierische Hüpferei alle Schwächen des Vorläufers ausmerzt, lässt sich jedoch erst anhand einer Testfassung klären – wir drücken die Daumen.

NEWS
BLINX 2

System	PC PS XBOX GC
Hersteller	Microsoft
Erscheint	Dezember 2004
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 60€

TOM CLANCY´S GHOST RECON 2

Tom Clancy zum Hundertsten: Auch der nächste Taktik-Shooter von Ubisoft fußt auf einer Story des Thriller-Autors. Dieses Mal verschlägt es die Geistertruppe nach Korea, wo ein General mit Atomwaffen herumbastelt. An spielerischen Verbesserungen bietet der Shooter spannende Soloeinsätze sowie ein simpleres Befehlsmenü. In puncto Grafik wusste unsere Preview-Version ebenfalls zu gefallen.

▼ **DÜSTER:** Raucheffekte sorgen für Fontstimmung.

NEWS
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

System	PC PS XBOX GC
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	Dezemebr 2004
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 60€

PLAYBOY: THE MANSION

Im Bademantel umherschlurfen, Geld ausgeben und halbnackte Damen begutachten – der Alltag des Playboy-Gründers Hugh Hefner klingt wie der feuchte Traum eines jeden Teenagers. Dank Ubisoft dürfen nun auch Sie solch paradiesische Zustände erleben. Ähnlich wie bei "Die Sims" sorgen Sie sich ums Wohlbefinden der polygonalen Playmates, lichten selbige barbusig ab und produzieren die weltberühmte Voyeurs-Postille. Erfolgreiche Firmenbosse schalten Bilder aus Hugh Hefners Jugend frei – wer's braucht?!

▲ **FEUCHT:** Die Grotte gehört zum Inventar der Villa.

NEWS
PLAYBOY: THE MANSION

System	PC PS XBOX GC
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	November 2004
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 60€

MIAMI VICE

Nach "Knight Rider" beglückt der holländische Entwickler Davilex Konsolen-Zocker mit einer weiteren Lizenz-Versoftung. Im Spiel zur 80er-Serie steuern Sie Crockett und Tubbs durch 3D-Levels und schießen Gangster ab – hoffentlich ist's besser als "Autobahn Raser" vom gleichen Hersteller...

▲ **NAJA:** Erste Bilder verheißen nichts Gutes.

NEWS
MIAMI VICE

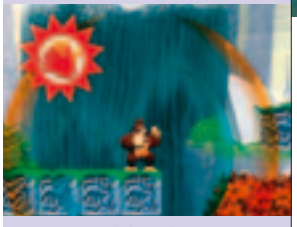
System	PC PS XBOX GC
Hersteller	Davilex
Erscheint	November 2004
Einschätzung	●●○○○ Preis: ca. 30€

Gerd´s Gameshop
Gerd´s Gameshop
Rufen Sie an!!!
An und Verkauf von Videospielen
Hammerpreise scharf kalkuliert
günstige Angebote
schnelle Lieferung
nur Versandhandel
Tel: 0 29 91 / 96 25 63
Fax: 0 29 91 / 96 25 64
gerdnicolas@t-online.de

AKTUELLE SPIELE-NEWS

NINTENDO-NEWS

AFFENSTARKER SPIELSPASS
Neben "Donkey Konga" (siehe News rechts) arbeitet Nintendo an einem weiteren Spiel mit Bongo-Controller-Unterstützung. In "Donkey Kong Jungle Beat" steuern Sie den bekannten Primaten per Trommelei durch Hüpflevels. Der Release-Termin für das innovative Rhythmus-Vergnügen steht nicht fest. +++



▲ **PRAKTISCH:** Symbole helfen beim Trommeln.

GOLDENE MELODIEN
Electronic Arts schmückt seine Ego-Action "GoldenEye: Rogue Agent" mit hochwertigen Musikstücken. So gab der Branchenriese bekannt, dass Paul Oakenfold am Soundtrack des Bond-Abenteuers arbeite. Der berühmte DJ hatte bereits die Klänge von "Matrix: Reloaded" und "Planet der Affen" zu verantworten. +++

▲ **HOSSA:** Zu Pferde kämpft Arthur gleich noch effektiver.

KING ARTHUR

Kein Hollywood-Streifen ohne passendes Videospiel: Konami kümmert sich um die Versoftung des Schlachtenepos rund um den englischen Sagenkönig. Sie ziehen durch die Lande und murksen ungezählte Halunken ab. Reiteinlagen lockern die Bildschirmaction auf.

NEWS

KING ARTHUR	
System	PC, PS, Xbox, GC
Hersteller	Konami
Erscheint	Januar 2005
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 60€

STARFOX

▲ **FUCHSIG:** Fox ballert zu Lande und in der Luft.

Schlechte Nachrichten für Fans von Fox McCloud: Die Actionballerei um den Nintendo-Recken verschiebt sich abermals – vor Anfang 2005 bleiben die Wummen kalt.

NEWS

STARFOX	
System	PC, PS, Xbox, GC
Hersteller	Nintendo
Erscheint	2005
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 60€

MARIO TENNIS

Überraschung auf der Games Convention: Die heiß ersehnte Filzball-Simulation "Mario Tennis" feierte in Leipzig ihre Weltpremiere. Unser Eindruck: Niedliche Grafik, innovative Bossgegner (!) und amüsante Mehrspieler-Modi katapultieren den Klempnersport abermals an die Spielspaß-Spitze.

▲ **SKURRIL:** Im Solo-Modus spielt Mario gegen Bosse.

NEWS

MARIO TENNIS	
System	PC, PS, Xbox, GC
Hersteller	Nintendo
Erscheint	2005
Einschätzung	●●●●● Preis: ca. 60€

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

MEGAMAN X COMMAND MISSION

▲ **KNALLIG:** Das Design spricht vor allem Kinder an.

Capcoms Blaumann wagt sich an ein waschechtes Rollenspiel. Aus sieben Charakteren stellen Sie sich eine Dreiertruppe zusammen und ziehen ins Feindesland.

NEWS

MEGAMAN X COMMAND MISSION	
System	PC, PS, XB, GC
Hersteller	Capcom
Erscheint	November 2004
Einschätzung	●●●○○ Preis: ca. 60€

DONKEY KONGA

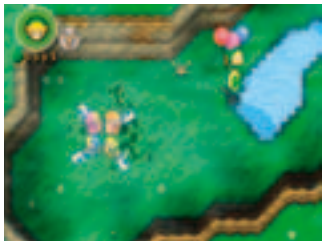
Bühne frei für den nächsten Party-Hammer: "Donkey Konga" wird im Paket mit einem Trommel-Controller ausgeliefert, den Sie an Ihren GameCube anstöpseln. Los geht die Gaudi: Zu Lizenzsongs wie "I want you back" von den Jackson Five klopfen Sie rhythmisch auf den Bongo-Controller – Bildschirm-Symbole geben Hilfestellung. Am meisten Reiz übt freilich der Mehrspieler-Modus aus: Wenn zwei Zocker in die Felle hauen, kennt der Spielspaß keine Grenzen.

NEWS

DONKEY KONGA	
System	PC, PS, XB, GC
Hersteller	Nintendo
Erscheint	Oktober 2004
Einschätzung	●●●●○ Preis: ca. 60€

▼ **WITZIG:** Beim Duell trommeln Sie gegen einen Freund.

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES



▲ **ALTMODISCH:** Die Optik erinnert ans SNES-Zelda.

Link sorgt für Multiplayer-Laune: Vier Zocker ziehen per GBA-Link durch Bitmap-Levels und lösen Rätsel. Der Clou: Wenn Ihre Spielfigur in Höhlen krabbelt, sehen Sie das Innere auf dem Handheld-Screen.

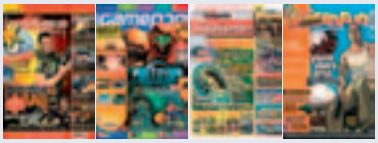
NEWS

THE LEGEND OF ZELDA	
System	PC, PS, XB, GC
Hersteller	Nintendo
Erscheint	Dezember 2004
Einschätzung	●●●●○ Preis: ca. 60€

VGA VERKAUFSCHARTS

PRESSESPIEGEL

So wertet Deutschland: Hier sehen Sie, wie die von uns getesteten Spiele in anderen Magazinen abgeschnitten haben. So können Sie schnell und problemlos vergleichen.



	VIDEO GAMES AKTUELL	GAME-PRO	COMPUTER BILD SPIELE	BRAVO SCREEN-FUN
BESIEGER	2-	-	5,63	-
BURNOUT 3: TAKEDOWN	1	90	-	1
D-DAY	2	-	-	-
DOOM 3	1	-	-	1-
POWERDROME	3	-	-	-
RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW	1-	87	2,37	-
SECOND SIGHT	2+	84	-	-
SOMMERSPIELE	4	-	3,04	-
SUDEKI	2+	83	2,43	-
(T)RAUMSCHIFF SURPRISE: PERIODE 1	3+	-	2,74	2-

VGA PREISVERGLEICH

DOOM 3

Shooter-Offenbarung mit Hammergrafik und brillanter Grusel-Atmosphäre.

Amazon [1]	49 Euro (PC)
Karstadt [2]	-
Media Markt [3]	48 Euro (PC)

FORMEL EINS 2004

Lizenzierte Formel-Eins-Raserei inklusive aller Lizenzen. Schumi on board!

Amazon [1]	54,99 Euro
Karstadt [2]	59 Euro
Media Markt [3]	59 Euro

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Vin Diesels Xbox-Einsatz verspricht Ballereien und coole Adventure-Anteile.

Amazon [1]	-
Karstadt [2]	-
Media Markt [3]	58 Euro

SPIDER-MAN 2

Spider-Mans neues Konsolenabenteuer rockt auch den GameCube!

Amazon [1]	57,99 Euro (GC)
Karstadt [2]	59,99 Euro (GC)
Media Markt [3]	58 Euro (GC)

DTM RACE DRIVER 2

Simulation für anspruchsvolle Raser mit den verschiedensten Flitzern.

Amazon [1]	39,99 Euro (PC)
Karstadt [2]	49,99 Euro (PC)
Media Markt [3]	49 Euro (PC)

GEHEIMTIPP: Im Konsolenbereich ist cd-wow.net eine sehr gute Adresse für Schnäppchenjäger, jedoch werden dort nur englische UK-Fassungen verkauft.

1) Versandkosten: Amazon.de – ab 20 Euro versandkostenfrei, ansonsten 3 Euro.

2) Die Preise von Karstadt entsprechen denen von Karstadt.de. Preise in den Verkaufshäusern können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

3) Für die Preise des Media Markts wurde das aktuelle Sortiment der Filiale Würzburg zu Grunde gelegt. Preise können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

PC-CHARTS

1	DOOM 3		
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision	
2	CODENAME: PANZERS		
▼	Genre: Strategie	Hersteller: CDV	
3	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO (DT.)		
▲	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	
4	JOINT OPERATIONS		
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA	
5	DIE SIMS SUPER DELUXE XL		
▲	Genre: Simulation	Hersteller: EA	
6	SOMMERSPIELE		
Neu	Genre: Sport	Hersteller: DTP	
7	DTM RACE DRIVER 2		
●	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Codemasters	
8	SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN		
▲	Genre: Strategie	Hersteller: JoWood	
9	DIE SIMS DELUXE		
▲	Genre: Simulation	Hersteller: EA	
10	SPIDER-MAN 2		
▼	Genre: Action	Hersteller: Activision	

Die Charts wurden ermittelt von media control

PLAYSTATION2-CHARTS

1	ATHENS 2004	
▲	Genre: Sport	Hersteller: Sony
2	SPIDER-MAN 2	
●	Genre: Action	Hersteller: Activision
3	DRIVER 3	
▼	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Atari
4	SINGSTAR	
●	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Sony
5	FORMEL EINS 2004	
Neu	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony
6	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	
Neu	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft
7	GRAN TURISMO 4: PROLOGUE	
▼	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony
8	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
Neu	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: EA
9	YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES	
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: Konami
10	ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	
▼	Genre: Action	Hersteller: Capcom

Die Charts wurden ermittelt von media control

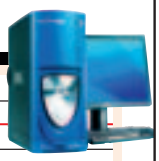
XBOX-CHARTS

1	THE CHRONICLES OF RIDDICK	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi
2	RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW	
Neu	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: Ubisoft
3	DRIVER 3	
▼	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Atari
4	SPIDER-MAN 2	
▼	Genre: Action	Hersteller: Activision
5	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	
▲	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft
6	DEUS EX: INVISIBLE WAR	
Neu	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Eidos
7	FULL SPECTRUM WARRIOR	
▼	Genre: Strategie	Hersteller: THQ
8	DTM RACE DRIVER 2	
▼	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Codemasters
9	OBSCURE	
▼	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Atari
10	SHADOW OPS: RED MERCURY	
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari

Die Charts wurden ermittelt von media control

WELCHE SPIELE HABEN SICH IN DEN LETZTEN WOCHEN GUT VERKAUFT?

PC-BUDGET-CHARTS



1	HALF-LIFE: BACK TO GAMES		
▲	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	
2	(T)RAUMSCHIFF SURPRISE: PERIODE 1		
▲	Genre: Adventure	Hersteller: Take 2	
3	COSSACKS: BACK TO WAR		
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: CDV	
4	WILDLIFE PARK		
●	Genre: Strategie	Hersteller: JoWood	
5	DER HERR DER RINGE: WAR OF THE RING		
▼	Genre: Strategie	Hersteller: Vivendi	
6	SUDDEN STRIKE 1		
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: CDV	
7	KNIGHT SHIFT		
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Koch Media	
8	SPELLFORCE: BREATH OF WINTER		
▼	Genre: Strategie	Hersteller: JoWood	
9	MOORHUHN WANTED XXL		
Neu	Genre: Action	Hersteller: ak tronic	
10	BSS - DIABLO 2: GOLD		
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi	

Die Charts wurden ermittelt von media control

PS2-PLATINUM-CHARTS

1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)		
●	Genre: Action	Hersteller: Rockstar	
2	DIE SIMS		
▲	Genre: Simulation	Hersteller: EA	
3	TEKKEN 4		
▲	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Sony	
4	GRAN TURISMO 3: A-SPEC		
●	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony	
5	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE		
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA	
6	FINAL FANTASY X		
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony	
7	GRAND THEFT AUTO 3		
Neu	Genre: Action	Hersteller: Rockstar	
8	FINDET NEMO		
●	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ	
9	MIDNIGHT CLUB		
Neu	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Rockstar	
10	COLIN McRAE RALLY 04		
●	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Codemasters	

Die Charts wurden ermittelt von media control

GAMECUBE-CHARTS

1	SPIDER-MAN 2		
●	Genre: Action	Hersteller: Activision	
2	POKÉMON: COLOSSEUM		
●	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Nintendo	
3	SUPER SMASH BROS.		
▲	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo	
4	STAR WARS: ROGUE SQUADRON III REBEL STRIKE		
Neu	Genre: Action	Hersteller: Activision	
5	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES		
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Nintendo	
6	SUPER MARIO SUNSHINE		
▲	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Nintendo	
7	MARIO KART DOUBLE DASH!!		
▲	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo	
8	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW		
Neu	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft	
9	MARIO PARTY 4		
Neu	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo	
10	HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE		
▼	Genre: Simulation	Hersteller: Ubisoft	

Die Charts wurden ermittelt von media control

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE
EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM
24 Stunden Online-Shoppen www.primalgames.de

PLAYSTATION 2
Grundgerät 149,99
.hack Vol 3 38,99
Athens 57,99
BDFL Manager 05 55,99
Crisis Zone 57,99
Combat Elite WW2 52,99
Colin McRae 05 55,99
Champion of Norrath 57,99
Disgaea 55,99
Dragon Ball Z Budokai 2 29,99
Def Jam Fight fo NY 56,99
Drakengard 19,99
Driver 3 55,99
Eye Toy Chat 19,99
FallOut Brotherhood of Steel 29,99
Fifa 05 55,99
Formel Eins 2004 49,99
Gran Tourismo 4 jetzt vorbestellen 56,99
GTA San Andreas dt jetzt vorbestellen 58,99
Herr der Ringe 3. Zeitalter jetzt vorbestellen 55,99
Jak 3 56,99
Juiced 56,99
Onimusha 3 55,99
Psi Ops 56,99
Red Dead Revolver 34,99
SingStar 58,99
Silent Hill 3 24,99
Sly Racoon 2 57,99
Star Qcean 59,99
StarWars Battlefront 54,99
Suffering 56,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 29,99
SyphonFilter Omega Strain 54,99
Syberia 2 49,99
Spiderman the Movie 2 56,99
Terminator 3 Redemption 29,99
This is Football 05 52,99
Tony Hawk Underground 2 56,99
Vietcong Purple Haze 56,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses Deutsch 44,99

GAME CUBE
Grundgerät 89,99
Animal Crossing 55,99
Cat Woman 55,99
Dragon Ball Z Budokai 29,99
Fifa 05 55,99
Final Fantasy Crystal Chronicles 57,99
Harvest Moon a Wonderfull live 49,99
Mario Golf 56,99
Mario Kart 55,99
Mystic Heros 24,99
Metal Gear Solid 54,99
Need for Speed Underground 2 55,99
Phantasy Star Card 54,99
Pokemon Coloseum 57,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 59,99
Spiderman the Movie 2 56,99
Summoner 2 19,99
Tony Hawk Underground 2 56,99
True Crime 29,99
Wario Ware 29,99

X-BOX
Grundgerät 149,99
BDFL Manager 05 55,99
BurnOut 3 54,99
Breakdown 47,99
Call of Duty Finest Hour jetzt vorbestellen 56,99
Colin McRae 05 55,99
Conflict Vietnam 54,99
Crimson Skies 19,99
Def Jam Fight fo NY 56,99
Driver 3 55,99
Fable 54,99
Forza Motorsport jetzt vorbestellen 55,99
Fifa 05 55,99
Full Spectrum Warrior 58,99
Herr der Ringe 3. Zeitalter jetzt vorbestellen 55,99
Juiced 57,99
Need for Speed Underground 2 55,99
Ninja Gaiden 55,99
Pro Evolution Soccer 4 57,99
Red Dead Revolver 34,99
Riddick 55,99
Rainbow Six Black Arrow 29,99
Shadow Ops Red Mercury 47,99
Silent Hill 4 57,99
Spiderman the Movie 2 56,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 29,99
Terminator 3 Redemption 29,99
Vietcong Purple Haze 56,99

most Wanted
Playstation 2 56,99
GameCube 57,99
X-Box 54,99

Playstation 2 — auch für X Box — 57,99 — 54,99
Playstation 2 — 59,99 — auch für Xbox — 54,99
Playstation 2 — für alle Systeme ab November — 55,99 — 54,99
Playstation 2 — 55,99 — auch für X Box — 54,99
GameCube — 55,99 — 39,99
GameCube — für alle Systeme — für alle Systeme ab November — 29,99 — 55,99
X-Box — auch für Playstation 2 — auch für Playstation 2 — 54,99 — 57,99
X-Box — auch für Playstation 2 — 56,99 — 52,99
X-Box — Für alle Systeme — auch für Playstation 2 — 56,99 — 56,99

PortofreieLieferung*
* bei Nachnahmesendungen entstehen Zahlartgebühren

GAMEBOY ADVANCE
PLAYSTATION
PC CDROM
DVD&ANIME DVD
TRADING CARDS

PRIMAL GAMES Besuchen Sie auch unseren Shop! Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

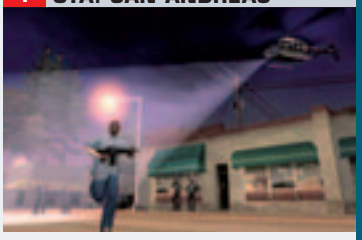
02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme Nachnahme und Zahlschein gebühr 5,99 Vorkasse keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

VGA MOST WANTED

DIE TOP 5

1 GTA: SAN ANDREAS



▲ **KONKURRENZLOS:** Am neuen GTA kommt niemand vorbei.

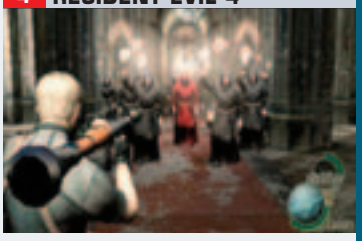
2 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

▲ **VOLLGAS:** Underground 2 rast unverändert auf dem zweiten Platz.

3 HALO 2

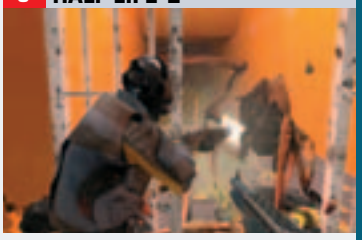
▲ **SHOOTER-HOFFNUNG:** Für Xbox-Zocker ein absoluter Pflichtkauf.

4 RESIDENT EVIL 4



▲ **AUFGEHOLT:** Das neue Resi für den Cube konnte mächtig zulegen.

5 HALF-LIFE 2



▲ **BALLERMANN:** Der zweite Teil des Ego-Shooters ist gefragter denn je.

Leser-Charts zum Mitmachen & Gewinnen

Hier kommen Sie zum Zug! Lassen Sie uns wissen, welche Spiele zurzeit Ihre Favoriten sind und auf welche Sie besonders gespannt warten und gerne mehr darüber lesen würden. Für Ihre Mitarbeit wollen wir uns auch bedanken: Jeden Monat haben Sie die Chance, aktuelle Spielehits zu gewinnen.

LESER-TOP-TEN

1	GTA: SAN ANDREAS		Erscheint:	Vormonat:
●	Genre: Action	Hersteller: Rockstar	Oktober 2004	1.Platz
2	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2		Erscheint:	Vormonat:
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: Electronic Arts	November 2004	2. Platz
3	HALO 2		Erscheint:	Vormonat:
▲	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Microsoft	November 2004	4. Platz
4	RESIDENT EVIL 4		Erscheint:	Vormonat:
▲	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Capcom	1. Quartal 2005	5. Platz
5	HALF-LIFE 2		Erscheint:	Vormonat:
▲	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	November 2004	10. Platz
6	DOOM 3		Erscheint:	Vormonat:
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision	2005	3. Platz
7	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER		Erscheint:	Vormonat:
●	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Konami	Ende 2004	7. Platz
8	SILENT HILL 4		Erscheint:	Vormonat:
▼	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Konami	Oktober 2004	6. Platz
9	SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY		Erscheint:	Vormonat:
Neu	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft	Ende 2004	–
10	FIFA FOOTBALL 2005		Erscheint:	Vormonat:
Neu	Genre: Fußball	Hersteller: Electronic Arts	Oktober 2004	–

Wir wollen's von Ihnen wissen!

Verraten Sie uns Ihre derzeitigen Lieblingsspiele und sagen Sie uns, welche Titel Sie besonders sehnsüchtig erwarten und welche Genres Sie bevorzugen. Damit helfen Sie uns, Videogames Aktuell noch besser auf Ihre persönlichen Interessen hin auszurichten.

Ihre Aufgabe dabei ist ganz einfach: Füllen Sie den Abschnitt unten vollständig aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen Sie ihn in einen Brief und schicken Sie ihn dann an unsere Adresse – schon haben Sie die gute Tat des Tages hinter sich! Wenn Sie die VGA ungern zerschnippeln, können Sie es natürlich auch auf ein Blatt Papier übertragen.

Vergessen Sie dabei aber auf keinen Fall, Ihre Anschrift samt Telefonnummer anzugeben! Als Belohnung für die Mühen verlosen wir zehn Mal ein aktuelles Spitzenspiel, das Sie sich sogar selbst aussuchen dürfen.

10 SPITZEN-SPIELE zu gewinnen

Einsendeschluss: 20.10.2004

Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NAME, VORNAME:

STRASSE:

POSTLEITZAHL: ORT:

TELEFON: ALTER:

E-MAIL:

Videogames Aktuell
Kennwort "Most Wanted 1004"
Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

VGA MOST WANTED

ICH SPIELE DERZEIT: PLATTFORM

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ GC

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ GC

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ GC

Nennen Sie bitte hier Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele – und geben Sie an, auf welcher Plattform Sie diese spielen.

ICH WARTE AUF: PLATTFORM

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ GC

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ GC

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ GC

Verraten Sie uns hier, auf welche drei Spiele Sie derzeit besonders sehnsüchtig warten. Bitte auch hier das System markieren.

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

☐ Action	☐ Sport	☐ Rennspiel
☐ Ego-Shooter	☐ Adventure	☐ Taktik/Strategie
☐ Simulation	☐ Jump'n'Run	☐ Beat'em-Up/Wrestling
☐ Action-Adventure	☐ Taktik-Shooter	☐ Rollenspiel
☐ Horror-Adventure	☐ Aufbaustrategie	☐ Trendsport

Kreuzen Sie die Spielgattungen an, die Sie besonders gerne zocken. Sie dürfen so viele nennen, wie Sie wollen.

WENN ICH GEWINNE, DANN BITTE: _____

Vergessen Sie nicht, hier das Spiel zu nennen, das Sie gerne gewinnen möchten. Unbedingt das Wunsch-System angeben!

HIGHLIGHTS

PC

DIE SIMS 2

Simulation

▲ **16. SEPTEMBER:** Die Welt der Sims wird nun noch realistischer.

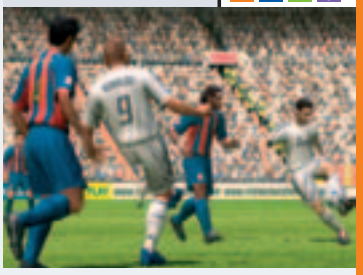
STAR WARS: BATTLEFRONT

Taktik-Shooter

▲ **23. SEPTEMBER:** Das Imperium gegen die Rebellen – online.

FIFA FOOTBALL 2005

Fußball



▲ **14. OKT.:** Das neue FIFA hat einen großen Sprung nach vorne gemacht.

NFS: UNDERGROUND 2

Action-Rennspiel

▲ **18. NOVEMBER:** Jetzt darf man auch frei durch die Stadt heizen.

PC

Auf den leistungsstarken und hochauflösenden PCs sind Ego-Shooter und die vielen Strategie- und Rollenspiel-Varianten zu Hause.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
A310 Professional	Flug-Simulation	THQ	✪✪✪
Armies of Exigo	Strategie	Electronic Arts	✪✪✪✪
Battlefield 1942: The WW II Anthology	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Conflict: Vietnam	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Dawn of War	Strategie	THQ	✪✪✪✪
Die Sims 2	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Full Spectrum Warrior	Taktik-Shooter	THQ	✪✪✪✪
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	✪✪✪
Knights Of Honor	Strategie	Electronic Arts	✪✪✪✪
Locomotion	Action	Atari	✪✪✪
Madden NFL 2005	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪
Myst IV: Revelation	Adventure	Ubisoft	✪✪✪
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	✪✪✪✪
Richard Burns Rally	Offroad-Rennspiel	Ubisoft	✪✪✪
Rome: Total War	Strategie	Activision	✪✪✪✪
Shadow Ops Red Mercury	Ego-Shooter	Atari	✪✪✪✪
Shellshock: NAM ´67	Action	Eidos	✪✪✪✪
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Silent Hunter 3	Action-Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪
Star Wars: Battlefront	Taktik-Shooter	Activision	✪✪✪✪✪
Tiger Woods PGA Tour 2005	Golf	Electronic Arts	✪✪✪✪
Vermeer 2	Denkspiel	Take 2	✪✪✪
Worms Forts: Unter Belagerung	Action-Strategie	Atari	✪✪✪
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion	Strategie	Konami	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER 2004			
BDFL Manager	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪
Close Combat: First to Fight	Taktik-Shooter	Take 2	✪✪✪
Club Football 2005	Fußball	Codemasters	✪✪✪
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	Taktik-Shooter	Take 2	✪✪✪✪
Kohan II: Kings of War	Strategie	Take 2	✪✪✪✪
Men of Valor	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪✪
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Top Spin	Tennis	Atari	✪✪✪✪
Trivial Pursuit Unlimited	Denkspiel	Atari	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN NOVEMBER 2004			
Axis & Allies	Action	Atari	✪✪✪
Brothers in Arms	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Cold War	Action	Flashpoint	✪✪✪
Die Unglaublichen: The Incredibles	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
Need for Speed: Underground 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Pro Evolution Soccer 4	Fußball	Konami	✪✪✪✪✪
Rollercoaster Tycoon 3	Aufbau-Strategie	Atari	✪✪✪✪
Sentinel: Descendants of Time	Adventure	Flashpoint	✪✪✪
SpongeBob SquarePants Movie	Action	THQ	✪✪✪

HIER FINDEN SIE DIE AKTUELLEN ERSCHEINUNGSTERMINE DER KOMMENDEN TOP-HITS ÜBERSICHTLICH NACH SYSTEMEN SORTIERT.

PLAYSTATION2

Der unangefochtene Marktführer im Konsolenbereich ist Sony. Daher erscheinen für die PS2 auch die meisten Spiele.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
.hack//Vol 3	Rollenspiel	Atari	✪✪✪
Astro Boy	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Burnout 3: Takedown	Action-Rennspiel	EA	✪✪✪✪✪
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪✪
Conflict: Vietnam	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪
Crescent Suzuki Racing	Rennsimulation	THQ	✪✪✪
Crimson Sea 2	Action-Adventure	THQ	✪✪✪
Crisis Zone	Lightgun-Shooter	Sony	✪✪✪✪
Darkwind	Action	Atari	✪✪✪✪
Def Jam: Fight For NY	Beat'em-Up	EA	✪✪✪✪✪
Demon Stone	Action-Rollenspiel	Atari	✪✪✪✪✪
Dynasty Warriors 4: Empires	Action-Strategie	THQ	✪✪✪
EyeToy: Chat	Communication	Sony	✪✪✪✪
Jackie Chan Adventures	Action-Adventure	Sony	✪✪
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	✪✪✪
Madden NFL 2005	American Football	EA	✪✪✪✪✪
NBA Ballers	Basketball	Midway	✪✪✪✪✪
NHL 2005	Eishockey	EA	✪✪✪✪✪
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Midway	✪✪✪✪
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Ribbit King	Golf	Bandai	✪✪✪
Rocky Legends	Boxen	Ubisoft	✪✪✪✪
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	✪✪✪✪
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Star Ocean: Till the End of Time	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Star Wars: Battlefront	Action	Activision	✪✪✪✪✪
Terminator 3: The Redemption	Action	Atari	✪✪✪
The Dukes of Hazzard	Action-Rennspiel	Ubisoft	✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Tiger Woods PGA Tour 2005	Golf	EA	✪✪✪✪
Vietcong: Purple Haze	Taktik-Shooter	Take 2	✪✪✪
Worms Forts: Unter Belagerung	Action-Strategie	Atari	✪✪✪

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Action-Rennspiel

▲ **16. SEPTEMBER:** Mit einer Woche Verspätung wird nun gerast.

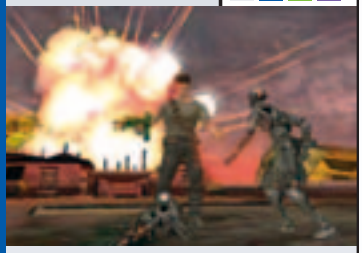
DEMON STONE

Action-Rollenspiel

▲ **16. SEPTEMBER:** Ein cooles Fantasy-Gemetzel mit Tiefgang.

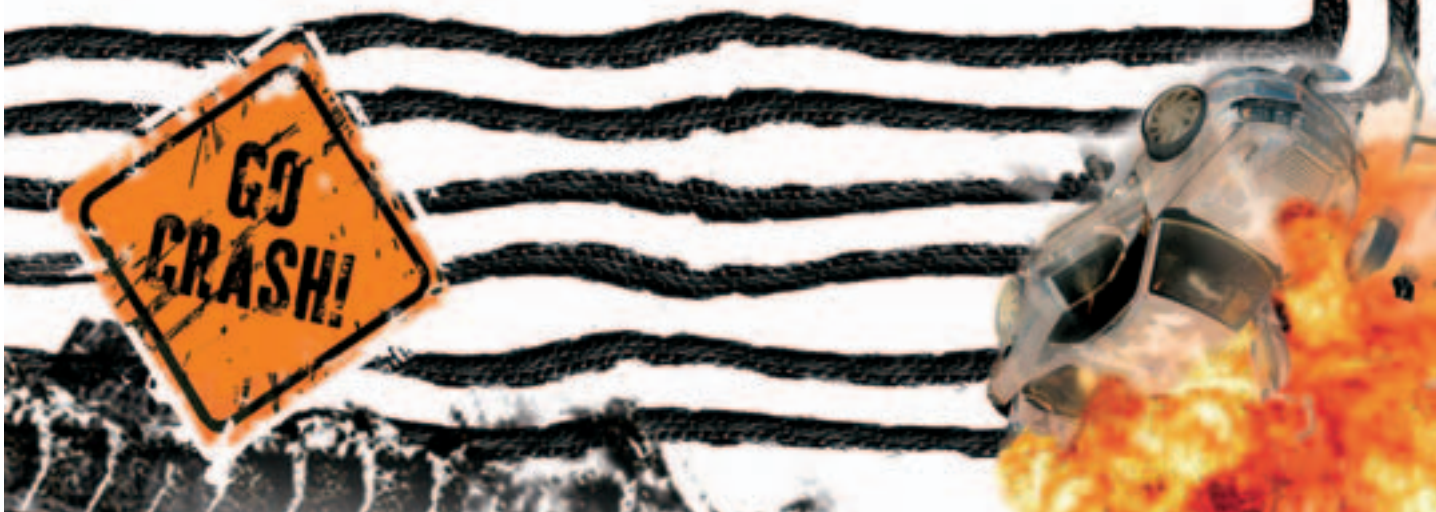
TERMINATOR 3: REDEMPTION

Action



▲ **16. SEPTEMBER:** Arnie nimmt es mit Horden von Terminatoren auf.

ANZEIGE



ANZEIGE

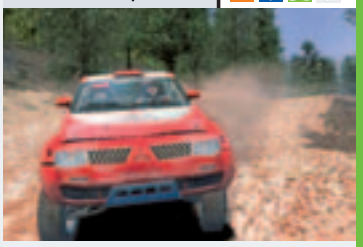
VGA AKTUELLE TERMINE

HIGHLIGHTS

XBOX

COLIN MCRAE RALLY 2005

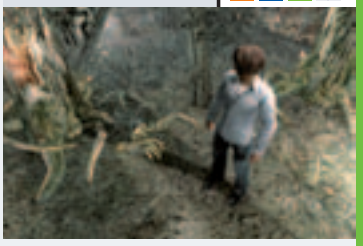
Offroad-Rennspiel



▲ **24. SEPTEMBER:** Ein neuartiger Karriere-Modus macht Freude.

SILENT HILL 4: THE ROOM

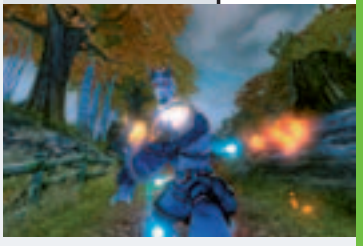
Horror-Adventure



▲ **24. SEPTEMBER:** Teil 4 konnte uns nicht vollkommen überzeugen.

FABLE

Rollenspiel



▲ **15. OKTOBER:** Wer sich böse verhält, wird zu einem echten Finsterling.

XBOX

Microsofts Xbox lockt in diesem Jahr mit hochwertigen Exklusiv-Titeln. Aber auch Multiformat-Spiele machen hier eine gute Figur.

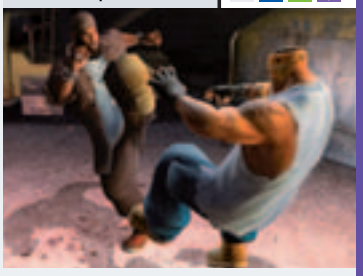
TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
Burnout 3: Takedown	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪✪
Conflict: Vietnam	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪
Def Jam: Fight For NY	Beat'em-Up	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Gotcha	Action	Take 2	✪✪✪
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	✪✪✪
Madden NFL 2005	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Taktik-Shooter	Codemasters	✪✪✪✪
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Midway	✪✪✪✪
Rocky Legends	Boxen	Ubisoft	✪✪✪✪
Shellshock: NAM ´67	Action	Eidos	✪✪✪✪
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Star Wars: Battlefront	Taktik-Shooter	Activision	✪✪✪✪✪
Terminator 3: The Redemption	Action	Atari	✪✪✪
The Dukes of Hazzard	Action-Rennspiel	Ubisoft	✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Midway	✪✪✪✪
Tiger Woods PGA Tour 2005	Golf	Electronic Arts	✪✪✪✪
Vietcong: Purple Haze	Taktik-Shooter	Take 2	✪✪✪
Worms Forts: Unter Belagerung	Action-Strategie	Atari	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER 2004			
Backyard Wrestling 2	Wrestling	Eidos	✪✪✪
Club Football 2005	Fußball	Codemasters	✪✪✪
Crash Twinsanity	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪✪✪
Fable	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪✪✪
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪
Fußball Manager 2005	Fußball-Manager	Electronic Arts	✪✪✪✪
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	Vivendi	✪✪✪
Men of Valor	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪
Metal Slug 3	Action	Flashpoint	✪✪✪✪
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Outlaw Golf 2	Golf	Take 2	✪✪✪

HIGHLIGHTS

GAMECUBE

DEF JAM: FIGHT FOR NY

Beat'em-Up



▲ **30. SEPTEMBER:** Unter den Def-Jam-Rappern gibt's ordentlich Zoff.

X-MEN LEGENDS

Action-Rollenspiel

▲ **7. OKTOBER:** Vier X-Men kämpfen unermüdlich gegen das Böse.

DIE URBZ: SIMS IN THE CITY

Simulation

▲ **11. NOVEMBER:** Die Urbz sind perfekt auf Konsolen zugeschnitten.

METROID PRIME 2: ECHOES

Action

▲ **26. NOVEMBER:** Teil 2 wird einen Vierspieler-Splitscreen-Modus bieten.

GAMECUBE

Der kleine Powerwürfel von Nintendo hat etliche Top-Spiele in der Pipeline. Außerdem lässt er sich prima mit dem Game Boy Advance verbinden.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
Animal Crossing	Rollenspiel	Nintendo	✪✪✪✪✪
Def Jam: Fight For NY	Beat'em-Up	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Madden NFL 2005	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Ribbit King	Golf	Atari	✪✪✪
Terminator 3: The Redemption	Action	Atari	✪✪✪
Tiger Woods PGA Tour 2005	Golf	Electronic Arts	✪✪✪✪
Wario Ware Inc.	Geschicklichkeit	Nintendo	✪✪✪✪
WWE: Day of Reckoning	Wrestling	THQ	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER 2004			
Donkey Konga	Jump'n'Run	Nintendo	✪✪✪✪
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪
Tony Hawk's Underground 2	Skateboard	Activision	✪✪✪✪✪
X-Men Legends	Action-Rollenspiel	Activision	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN NOVEMBER 2004			
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Die Unglaublichen: The Incredibles	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
Die Urbz: Sims in the City	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪
Metroid Prime 2: Echoes	Action	Nintendo	✪✪✪✪✪
Need for Speed: Underground 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Paper Mario 2	Geschicklichkeit	Nintendo	✪✪✪✪✪
SpongeBob SquarePants Movie	Geschicklichkeit	THQ	✪✪✪
Tales of Symphonia	Rollenspiel	Nintendo	✪✪✪✪

GAME BOY ADVANCE

Auf dem Nintendo Handheld werden gerne Klassiker alter Videospiel-Tage umgesetzt. Aber auch aktuelle Titel gibt es reichlich.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
Action Man Robot Atak	Action	Atari	✪✪✪
Defender of the Crown	Action	Zoo Digital	✪✪✪
In 80 Tagen um die Welt	Adventure	Flashpoint	✪✪✪
Mario Golf Advance Tour	Golf	Nintendo	✪✪✪✪✪
Megaman Battle Network 4 Blue Moon	Action	Capcom	✪✪✪✪
Megaman Battle Network 4 Red Sun	Action	Capcom	✪✪✪✪
Megaman Zero 3	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Ms Pacman Maze Madness	Action	Zoo Digital	✪✪✪✪
Wer wird Millionär 2	Denkspiel	Zoo Digital	✪✪✪
Yu Yu Hakusho Spirit Detective	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	Strategie	Konami	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER 2004			
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Metal Slug Advance	Shooter	Flashpoint	✪✪✪✪✪
Pokémon Fire Red	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪
Pokémon Leaf Green	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪
Tony Hawk's Underground 2	Skateboard	Activision	✪✪✪✪✪

DAS VGA-GEWINNSPIEL

Sie sind nur eine kleine Rechenaufgabe von einem tollen Preis entfernt! Gewinnen Sie Goodies von Codemasters und Capcom!

Codemasters

Codemasters liefert sich zurzeit einen internen Wettkampf um den Titel der besten Rennsimulation. Zu den beiden hauseigenen Tophits können Sie einige außergewöhnliche Preise abstauben. Das Highlight ist eine limitierte Aqua-PS2 inklusive des Rallyekrachers "Colin McRae 2005" und des Tourenwagenhits "DTM Race Driver 2" – samt passendem Hemd und Schlüsselring. Oder gewinnen Sie einen von 30 hochwertigen Maranello-Keyrings. Zusätzlich gibt es noch fünf der Rallye-Games für Xbox und PC. Da fängt Ihr Rennfahrerherz doch an, wie wild zu pochen, oder?

GESAMTWERT 1475 €

CAPCOM

Die mutigen Jungs von Capcom konnten einige seltene Stücke aus Raccoon City entwenden und stellen sie Ihnen nun selbstlos zur Verfügung. Nur wer mitmacht, hat die Chance auf eines von fünf Paketen. Der Inhalt: "Resident: Evil Outbreak" für PS2, ein Blutauge und die gruselige USB-Maus. Für die ganz Harten liegen zudem ein T-Shirt, ein Schlüsselband, ein dicker Roman, das offizielle Lösungsbuch sowie eine Kinokarte für "Resident Evil: Apocalypse" bei. Besser geht's nimmer!

GESAMTWERT 1000 €

Beantworten Sie folgende Preisfrage:

Wie viele Euro sind die Preise auf dieser Seite zusammen wert?

Schicken Sie Ihre Postkarte an folgende Adresse:

CyPress GmbH
VGA-Gewinnspiel Oktober
Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Einsendeschluss: 20. Oktober 2004. Mitarbeiter von Capcom, Codemasters und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Die Gewinner werden schriftlich von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SO TESTET VGA

Die Testexperten von Videogames Aktuell verfügen über langjährige Erfahrung im Beurteilen von Video- und PC-Spielen. Bevor sie zu ihrem Urteil kommen, werden die Spiele ausführlich gespielt und anhand verschiedener Kriterien bewertet. Das Resultat dieses Testvorgangs finden Sie übersichtlich aufbereitet im Kasten "Testergebnis", der am Ende jedes Spieletests zu finden ist.

▲ **TESTLABOR:** Hier leben Kabel, Konsolen und Kompetenz friedlich zusammen. PS2, Xbox, GameCube, GBA und PC an einem Tisch vereint.

VGA TOP-HIT: Nur besonders gute Spiele erhalten unsere begehrte Auszeichnung zum "Top-Hit". Der "Top-Hit" ist ein Garant für exzellenten Spielspaß und Unterhaltung. Um dieses Prädikat zu erhalten, müssen die Spiele inhaltlich, technisch und spielerisch höchsten Ansprüchen genügen. Spiele mit dieser Auszeichnung können Sie praktisch ungesehen kaufen.

HALBER PREIS: Fast alle Anbieter legen Spiele nach einiger Zeit günstiger auf. Egal ob als Platinum, Classic oder unter einer anderen Bezeichnung – hier finden Sie Top-Spielspaß zum kleinen Preis.

ADD-ON: Auch Add-ons versprechen Spielspaß zum kleinen Preis. Allerdings benötigen Sie meist das ursprüngliche Spiel, auf dem das Add-on basiert. Nur in seltenen Fällen können Sie die Erweiterung ohne Original spielen.

FINGER WEG: Der Name ist Programm! Mit diesem Zeichen wollen wir Sie vor Spielspaßbremsen warnen, die sich hinter klangvollen Namen verbergen. Seien Sie also vorsichtig, selbst wenn Sie das Thema eigentlich interessiert!

DAS TESTERGEBNIS

TERMINE UND PREISE: Hier sehen Sie, ob und wann das getestete Spiel für die einzelnen Systeme erscheint. Ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich: der ungefähre Verkaufspreis pro System.

ZU BEACHTEN: Sollte es bei einem Spiel von Plattform zu Plattform gravierende Unterschiede geben, machen wir Sie an dieser Stelle auf diesen Umstand aufmerksam.

PC: HARDWARE-ANFORDERUNG: Bei PC-Titeln geben wir an, welchen Rechner Sie für vollen Spielspaß mindestens haben sollten.

Einsteiger	Standard	High-End
Proz. 800 MHz	Proz. 1,6 GHz	Proz. 3,0 GHz
RAM 128 MB	RAM 256 MB	RAM 512 MB
TNT2/Geforce 1	Geforce 2/4MX	Ati Radeon 9800

AUSSTATTUNG: Welche Hardware unterstützt das Spiel? In welcher Sprache sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe? Mit welcher Spieldauer kann man ungefähr rechnen? Und wann und wie oft im Spiel kann man abspeichern?

PRO UND CONTRA: Nichts ist perfekt. Auch nicht die von uns getesteten Spiele. An dieser Stelle nennen wir nochmals ihre wichtigsten Vor- und Nachteile. Und decken schonungslos auf, was gut und was voll daneben ist.

TECHNIK: Weisen Bild oder Ton Besonderheiten auf, beschreiben wir diese hier. Hier finden Sie Hinweise auf 50/60Hz-Umschaltung, auf besonders beeindruckenden Sound oder auf ein flimmerfreies Erscheinungsbild.

FAZIT UND NOTE: Das Spiel in der Kurzzusammenfassung sowie die finale Bewertung im Schulnotensystem und die Einzelnoten für Grafik und Sound.

TESTERGEBNIS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

	PC	PS2	Xbox	GC
System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro
Zu beachten	Bis Redaktionsschluss lag uns nur die PS2-Version vor, größere Unterschiede der Versionen erwarten wir nicht.			

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 53)
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	☑ (nur PS2 + PC)
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.needforspeed.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☑	Lightgun	☐
Headset	☑	Tastatur	☑	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Rennen		
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch		
USK	frei	Spieldauer	30-40 Std.		

Pro & Contra	▲	Fast zu schön, um wahr zu sein	
	▲	Tunen und Stylen, bis der Arzt kommt	
	▲	Viele Abkürzungen und geheime Stellen	
	▼	Etwas wenig Autos und Strecken	
Bild		Flimmerfreies Bild, flüssige Grafik, kein 16:9-Modus.	GRAFIK 1
Ton		Top-Soundtrack, eintönige Motorensounds, Pro Logic II, THX-zertifiziert.	SOUND 1–
		Grandioser Action-Racer mit umfangreichem Tuning-Part und spannenden Stadtstrecken. Verboten schnell und illegal schön!	WERTUNG 1

INHALT

SPIELE IM TEST

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
ANIMAL CROSSING	84	GC
COLIN MCRAE RALLY 2005	72	PC PS2 Xbox
CONFLICT: VIETNAM	82	PC PS2 Xbox
CRASH TWINSANITY	89	PS2 Xbox
CRISIS ZONE	85	PS2
DAWN OF WAR	66	PC
DEF JAM: FIGHT FOR NY	68	PS2 Xbox GC
DEMON STONE	81	PS2
DIE SIMS 2	76	PC
DTM RACE DRIVER 2	80	PC PS2 Xbox
EVIL GENIUS	85	PC
FABLE	62	Xbox
FIFA 2005	60	PC PS2 Xbox GC
GRADIUS V	84	PS2
HEADHUNTER: REDEMPTION	64	PS2 Xbox
NBA BALLERS	88	PS2
NHL 2005	86	PC PS2 Xbox GC
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	78	PS2 Xbox
RESIDENT EVIL: OUTBREAK	70	PS2
SILENT HILL 4: THE ROOM	74	PC PS2 Xbox
STAR WARS: BATTLEFRONT	54	PC PS2 Xbox
TIGER WOODS 2005	88	PC PS2 Xbox GC
VIETCONG: PURPLE HAZE	89	PC PS2 Xbox
WARIO WARE	86	GC

BUDGETTEST

SOUL CALIBUR 2	90	PS2 Xbox GC
WEITERE BUDGET-HIGHLIGHTS	90	PC PS2 Xbox GC

ALTERSFREIGABE

Hier sehen Sie, für welches Alter das getestete Spiel von der USK (www.usk.de) freigegeben ist. Folgende Alterseinstufungen sieht das Gesetz vor:

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.
Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Aggressiv konkurrenzfördernde oder kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.
Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 und 3 ("Jugendgefährdung") nicht erfüllt sind.

PC

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

STAR WARS BATTLEFRONT

▲ **TOTALSCHADEN:** Dieser Spinnen-Kampfläufer der Droiden steht kurz vor der Explosion. Die Rauchfahne zeigt's an.

▲ **SCHWIERIGES UNTERFANGEN:** Um die riesigen AT-ATs zu Fall zu bringen, müssen Sie einen Co-Piloten in Ihren Snowspeeder einladen und die Beine des Metallmonsters umkreisen. Der Co-Pilot feuert im richtigen Augenblick die Harpune ab.

▲ **HARDCORE:** Droidekas sind zwar langsam, besitzen dafür aber zwei mächtige Repetiergeschütze und einen Energieschild.

▲ **LUFTANGRIFF:** Als Sturmtruppensoldat fliegen Sie mit dem Tie-Fighter übers Sandmeer von Tatooine.

▲ **HÄUSERKAMPF IN MOS ISLEY:** Ein Mitglied der dunklen Truppen erledigt gerade einen Rebellen-Piloten. Die dunklen Truppen sind mit einem Jet-Pack ausgestattet, mit dem sie gewaltige Sprünge über große Distanzen ausführen können.

▲ **LAUFPANZER:** Ein AT-ST stampft durch den Wald von Endor. Aus der Ego-Sicht zielen wir mit der Panzerfaust.

Nehmen Sie teil an den Schlachten des Sternenkrieges und erobern Sie die Galaxie!

Imposante Kriegssimulationen mit Massenschlachten sind im Moment sehr populär. Die "Battlefield"-Reihe für PC hat den Stein ins Rollen gebracht und Titel wie "Joint Operations" oder "Söldner" bedienen sich desselben Spielprinzips: Zwei Parteien mit zahlreichen Infanterie-Einheiten und Fahrzeugen ringen sich gegenseitig Stützpunkte ab. Hier zählt nicht nur die Leistung des Einzelnen, sondern auch die Zusammenarbeit unter den Soldaten. Auf dem gleichen erfolgreichen Prinzip basiert auch das neueste "Star Wars"-Spiel von LucasArts.

Das Konzept ist in erster Linie auf turbulente Mehrspieler-Gefechte ausgelegt. Mit der PS2-Version können sich bis zu acht Mitspieler vergnügen, egal ob im LAN oder online. Auf der Xbox dürfen online und im Netzwerk sogar bis zu 24 Spieler mitmischen. Beide Konsolenversionen bieten außerdem einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler. PC-Besitzer müssen auf den geteilten Bildschirm zwar verzichten, freuen sich aber über die größtmögliche Teilnehmerzahl: Im Internet tummeln sich hier bis zu 32 Soldaten an der Front, im lokalen Netzwerk sogar 64.

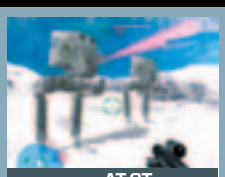
AUCH FÜR SINGLES

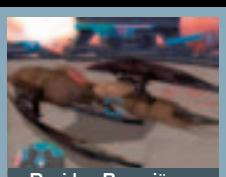
Wer keine Internetanbindung hat oder bevorzugt alleine spielt, muss aber nicht enttäuscht sein. Drei Solo-Modi halten auch Einzelkämpfer bei der Stange. In der historischen Kampagne nehmen Sie an insgesamt 16 Schlachten teil, die Kennern der Filmvorlagen bekannt vorkommen dürften. In der Epoche der Klonkriege (Episode 1-3) steuern Sie beispielsweise auf Naboo einen Droiden der Konföderation Unabhängiger Systeme (KUS) und ballern scharenweise Gunganer über den Haufen (Sie erinnern sich an Jar Jar Binks aus Episode 1?). Später finden Sie sich auf dem Planeten Geonosis wieder und stehen den Klonkriegern der Republik beim Angriff auf die Techno-Union-Schiffe zur Seite, die von Droiden verteidigt werden.

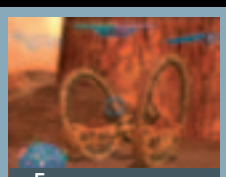
Die Kämpfe aus der Epoche des Galaktischen Bürgerkrieges stammen aus den alten "Star Wars"-Filmen, also aus den Episoden 4-6. Hier schützen Sie als Rebell den Schildgenerator auf Hoth gegen anrückende AT-AT-Walker oder liefern sich als Mitglied der imperialen Sturmtruppen in der Stadt Mos Isley auf Tatooine packende Häuserkämpfe mit Widerständlern.

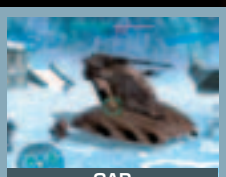
BONI FÜR EROBERTE PLANETEN

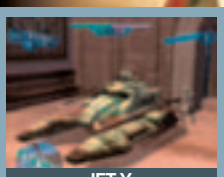
Der Modus Galaxis-Eroberung bricht aus dem Storyboard der Filme aus. Hier suchen Sie sich zuerst ein Szenario aus und legen damit zugleich fest, welche Seite Sie spielen möchten und welche Planeten erobert werden müssen. Anschließend wählen Sie auf einer Galaxis-Karte Ihr nächstes Angriffsziel. Ein Planet gilt als erobert, wenn Sie die feindlichen Truppen zweimal nach bewährtem Schema besiegt haben. Mit jedem annektierten Himmelskörper erweitern Sie ▶

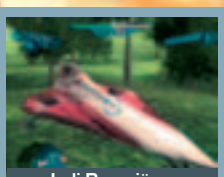

AT-ST


Droiden-Raumjäger


Feuerregenpanzer


GAP


IFT-X


Jedi-Raumjäger

▲ **EINDRINGLING:** Wenn das Fadenkreuz-Symbol rechts im Bild seine rote Farbe verliert, besetzen Sie eine feindliche Basis.

▲ **SCHLACHT AUF GEONOSIS:** Diese Transportschiffe dürften Sie aus der Schlacht am Ende von "Star Wars Episode 2 – Angriff der Klonkrieger" kennen. Sie verfügen nicht nur über Platz für mehrere Passagiere, sondern auch über drei mächtige Lasergeschütze.

STAR WARS AUF DVD

DIE TRILOGIE ALS DVD-BOX

Lange mussten Fans auf die DVD-Fassungen der ersten drei "Star Wars"-Filme warten. Regisseur und Produzent George Lucas wollte die preisgekrönte Trilogie nur in bester Qualität als Set veröffentlichen. Seit dem 20. September ist die "Star Wars Trilogie"-DVD-Box zu haben. Neben den Episoden 4-6 ("Eine neue Hoffnung", "Das Imperium schlägt zurück" und "Die Rückkehr der Jedi-Ritter") beinhaltet die Box auch eine dicke Bonus-DVD mit knapp vier Stunden Interviews, Features und Trailern.

▲ **BEDROHLICH:** Diese Szene stammt aus Episode 5 – Das Imperium schlägt zurück. Imperiale AT-ATs greifen an.

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used with permission.

Ihren Vorrat an Boni, die Ihnen in künftigen Schlachten Vorteile verschaffen können. Mal bekommen Sie Unterstützung von einem unbesiegbaren Jedi, mal sind die Fahrzeuge Ihrer Feinde beschädigt, mal regeneriert sich die Lebensenergie Ihrer Einheiten. Sie entscheiden selbst, welchen Bonus Sie für die nächste Runde aktivieren möchten.

Und wenn Sie einfach mal zwischendurch ein kleines Gefecht wagen wollen, dann bietet sich der Soforteinsatz an. Hier suchen Sie sich eine oder gleich mehrere Levelkarten aus, wählen eine Epoche und entscheiden, auf welcher Seite Sie kämpfen – schon kann's losgehen.

All diese Varianten sind zwar auf einen Spieler ausgerichtet, stehen aber auch im Zweispieler-Splitscreen-Modus der Konsolenversionen zur Verfügung. Sie können entweder mit oder gegen einen Freund kämpfen.

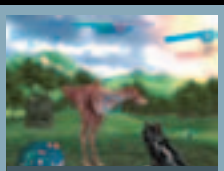
WER DIE WAHL HAT...

Beenden wir die Einsatzbesprechung, Sie wollen sicher mehr über die Einheiten erfahren. Kein Problem: Bevor Sie an einem Kommandopunkt in die Schlacht einsteigen, wählen Sie eine von fünf Soldatenklassen. Im Großen und Ganzen ähneln sich die Klassen der vier verschiedenen Fraktionen. Es gibt also auf jeder Seite einen Allroundsoldaten mit Schnellfeuergewehr, einen Scharfschützen für Angriffe aus der Entfernung und einen Panzerfaustschützen, der feindliche Fahrzeuge mit Raketen bearbeitet. Und Piloten reparieren automatisch die Vehikel, in denen Sie gerade sitzen und verteilen Munitions- und Energierationen, wenn Sie zu Fuß unterwegs

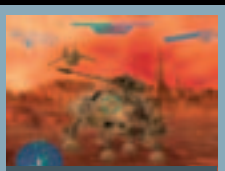
▲ **DOPPELTER SPASS:** Der Splitscreen-Modus der PS2-Versionen läuft nicht ganz flüssig, ist aber trotzdem gut spielbar.

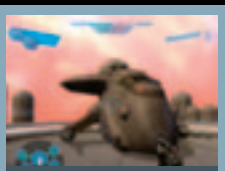
sind. Es gibt aber auch Einheiten mit besonderen Eigenschaften, die nur in einer Armee zu finden sind. Unter den KUS-Droiden befinden sich so genannte Droidekas. Diese vierbeinigen Wachroboter sind zu Fuß recht träge, doch wenn sie sich einrollen, erreichen sie eine hohe Geschwindigkeit. Außerdem haben Droidekas einen Energieschild und zwei mächtige Schnellfeuergeschütze.

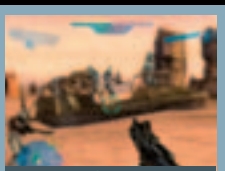
Das Imperium hingegen schickt dunkle Truppen an die Front. Diese Krieger wehren sich mit einem Streuschussblaster, der gerade auf kurze Distanz verheerende Schäden anrichtet, und sie machen mithilfe ihres Jet-Packs gewaltige Sprünge. Und die Wookie-Schmuggler aus der Rebellen-Armee besitzen unkonventionelle Waffen wie eine aufladbare Laserarmbrust mit Fächerschuss, einen Granatwerfer und Zeitbom-

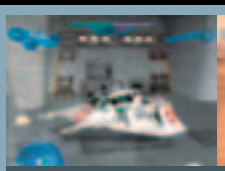

Kaadu

LA-AT/I-Schiff


LA-TE


MAF


Skiff


Snowspeeder

▲ **ZIELSICHER:** Dank der Zielhilfe treffen Sie Ihre Gegner auch aus größeren Entfernungen. Hier schießen wir als Rebell gerade auf einen imperialen Sturmtruppensoldaten. Links neben ihm sehen Sie einen Kommandopunkt. Die grüne Farbe zeigt an, dass er Ihrer Seite gehört.

▲ **DOPPELGÄNGER:** Die Klonkrieger verteidigen ihre Fabrik auf Kamino. Sogar fliegende Jet-Pack-Einheiten greifen ein.

▲ **UNGETÜME:** Die saurierartigen Tiere auf Naboo tragen auf ihrem Rücken Geräte, die ein Schild gegen Schüsse generieren.

ben. Nimmt man alle vier Parteien zusammen, ergibt sich die Summe von 20 Soldatenklassen. An Abwechslung mangelt es also nicht.

Das gilt auch für den üppigen Fuhrpark. In "Battlefront" finden Sie beinahe alle Vehikel wieder, die Sie aus den Filmen kennen. Wollten Sie nicht schon immer mal mit einem riesigen AT-AT durch die Eiswüste von Hoth stampfen? Oder mit einem X-Wing imperiale Tie-Fighter jagen? Oder interessieren Sie sich eher für die Kriegsmaschinerie aus den neueren "Star Wars"-Streifen, wie beispielsweise die schwebenden GAP-Panzer der Droiden oder die sechsbeinigen LA-TE-Walker der Republik? Welche Gefährte Sie lenken dürfen, verrät Ihnen die Bilderserie am unteren Seitenrand auf den Seiten 55-57.

BENUTZERFREUNDLICH

Während sich PC-Spieler bei solch actionbetonten Shootern nur selten Gedanken machen müssen um die Qualität der Steuerung, ärgern sich Konsolenspieler bei manchem Titel über fehlende Optionen, hakelige Kontrollen oder fixe Tastenbelegungen. "Star Wars Battlefront" jedoch beglückt PS2- und Xbox-Besitzer mit einer tadellosen, auf den Controller zugeschnittenen Steuerung. Sie wählen zwischen Verfolgeransicht oder Ego-Perspektive, wechseln durch einmaligen Tastendruck die Waffen und weichen Schüssen durch Seitwärtsrollen und Sprünge aus. Granaten haben eine eigene Wurftaste und müssen nicht umständlich angewählt werden. Dank der automatischen Zielhilfe verlieren Sie in einem hektischen Duell den Feind nicht aus den Augen. Und mit dem Steuerkreuz erteilen Sie Ihren Computer-Kameraden schnell und einfach Befehle wie "Position halten" oder "Folge mir".

Sternenkrieger mit ausgefallenen Steuerungsvorlieben werden ebenfalls nicht diskriminiert: Eine frei konfigurierbare Tastenbelegung, justierbare Analog-Stick-Sensibilität und invertierbare Y-Achse lassen keine Wünsche offen.

ORDENTLICH WAS LOS!

Nahezu wunschlos glücklich sind wir auch mit der Grafik. Die Atmosphäre der "Star Wars"-Filmschlachten wurde perfekt eingefangen und versetzt Sie mitten hinein ins Geschehen.

Während Sie der feindlichen Infanterie entgegenstürmen, sausen grelle Laserstrahlen durch die Luft, es explodieren Granaten und es rumpeln schwere Fahrzeuge durch die Gegend. Und am Himmel kreisen Jäger beider Parteien, die sich gegenseitig das Heck wegballern.

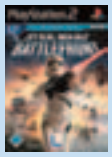
Trotz des hektischen Treibens auf dem Schirm läuft das Spiel zu jeder Zeit flüssig. Nur die PS2-Version neigt im Online- und Netzwerk-Modus zu störenden Rucklern. Dank der Auto-Zielfunktion wird die Spielbarkeit davon aber nicht beeinträchtigt.

FAZIT: "Star Wars"-Fans mit Hang zu Massenschlachten kommen um diesen Titel nicht herum. Neben der gelungenen Atmosphäre bietet "Battlefront" vor allem hervorragende Technik, einen großen Umfang und eine ausgezeichnete Steuerung. Und zusätzlich bekommen Sie noch packende Solo-Missionen. Aus diesen Gründen sollten auch jene einen Blick riskieren, die mit der Weltraumsaga nicht viel am Hut haben. Erwarten Sie aber keine 1:1-Kopie von "Battlefield" in anderem Szenario: Der Spielablauf von "Star Wars: Battlefront" ist viel actionlastiger und schneller, die Realismusregler wurden deutlich zurückgedreht. CG

TESTERGEBNIS

STAR WARS: BATTLEFRONT

System	PC	PS2	Xbox
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro
Zu beachten	Der Online-Modus der PS2-Version ruckelt etwas. Xbox- und PC-Version haben Vehikel mit Cockpit-Ansicht.		



Genre	Action
Hersteller	Activision
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Anzahl der Spieler	1-8 (Xbox 24, PC 64)
Onlinefähig	✓
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
	www.lucasarts.com/games/swbattlefront

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	✓	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	✓	Tastatur	✓ Maus ✓
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Super "Star Wars"-Atmosphäre
▲	Viele Infanterieeinheiten und Vehikel
▲	Auch auf Konsole tadellose Steuerung
▼	PS2-Version ruckelt im LAN u. online
Bild	Große Levelkarten, viele Einheiten gleichzeitig auf dem Schirm. — GRAFIK 1–
Ton	Original-Musik und Effekte aus den Filmen, Dolby-Pro-Logic-II. — SOUND 1–
16	Erleben Sie den Krieg der Sterne live! Toll inszenierte Schlachtensimulation für mehrere Spieler, die aber auch Einzelkämpfer überzeugt. — WERTUNG 1–

Speederbike

Spinnen-Kampfläufer

Tie-Bomber

Tie-Fighter

X-Wing

Y-Wing

STAR WARS BATTLEFRONT

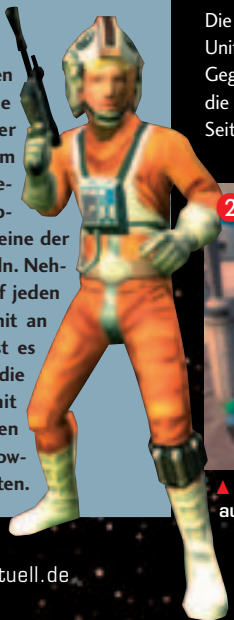
PC

TIPPS & TRICKS

Ratschläge für Rekruten, Taktiken für alle 16 Einsätze!

ALLGEMEINE TIPPS

- Befehlen Sie den Computer-Kameraden in Ihrer Nähe, Ihnen zu folgen. Bei Kontakt mit feindlichen Truppen haben Sie dann wesentlich bessere Chancen.
- Besetzen Sie zusammen mit einigen Kameraden einen feindlichen Kommandoposten, dann geht die Besetzung schneller, als wenn Sie alleine wären.
- Laden Sie in jeder Verschnaufpause manuell nach und warten Sie nicht, bis die Waffe leer geschossen ist und Ihr Soldat von selbst nachlädt. Sollte es zum Gefecht mit mehreren oder hartnäckigen Einheiten kommen, haben Sie dann ein volles Magazin, und das verbessert Ihre Überlebenschancen erheblich.
- Brauchen Sie Energie oder Munition und ist gerade keine Auffrischungsstation in der Nähe, gehen Sie zu einem Piloten Ihres Teams. In der Regel werfen die Ihnen Rationen hin.
- Die Blasterpistolen der Infanterieeinheiten und die Kanonen von Fahr- und Flugzeugen müssen sich nach einigen Schüssen erst wieder abkühlen, bevor sie wieder einsatzbereit sind. Versuchen Sie deswegen, etwas langsamer oder in Intervallen zu schießen, sonst stehen Sie irgendwann mitten im feindlichen Kugelhagel und können sich nicht verteidigen.
- Je länger Sie den Abzug eines Schnellfeuergewehrs gedrückt halten, desto mehr streut die Waffe und desto schlechter treffen Sie. Auch hier gilt: Feuern Sie am besten in Intervallen.
- Einige Vehikel bieten Platz für mehrere Personen. Nehmen Sie Kameraden mit an Bord, indem Sie den Befehl "Rein ins Fahrzeug" geben.
- Tipp für die Rebellen im Kampf auf Hoth: Die riesigen AT-AT-Walker bringen Sie zu Fall, indem Sie mit einem Snowspeeder eine Wurfleine abfeuern und damit die Beine der Metallmonster umwickeln. Nehmen Sie hierzu aber auf jeden Fall einen Co-Piloten mit an Bord. Ohne Co-Pilot ist es fast nicht zu schaffen, die Beine eines AT-ATs mit der Harpune zu treffen und gleichzeitig den Snowspeeder auf Kurs zu halten.



BESONDERHEITEN DER KARTEN

BESPIN: PLATTFORMEN 1

Die Bereiche beider Streitkräfte sind nur durch eine einzige Brücke miteinander verbunden. Genau in der Mitte dieser Brücke befindet sich ein Kommandopunkt, an dem die Armeen aufeinander treffen. Da ein Großteil der Infanterie-Einheiten zur Mitte stürmt, könnte man mit einem Jäger oder einem Transportschiff Soldaten hinter die feindliche Front bringen und durch die Hintertür angreifen.

▲ **OFFEN:** Von außen können Sie durch die Fenster der Brücke schießen.

BESPIN: WOLKENSTADT 2

Vier der sechs Kommandopunkte sind oben auf den Stegen. Der Kommandopunkt in der Gefrierkammer ist sehr schwer einzunehmen, wenn er erst einmal in Feindeshand ist. Um Höhenunterschiede schneller zu überwinden, bieten sich Soldaten mit Jet-Packs an. Scharfschützen haben von den oberen Plattformen aus einen guten Blick über das ganze Gebiet.

ENDOR: BUNKER

Die Rebellen sind im Dickicht auf Grund ihrer Uniformen sehr schwer zu erkennen, ganz im Gegensatz zu den Imperialen. Außerdem haben die Rebellen die Plattformen der Ewoks auf ihrer Seite, wo sich Scharfschützen postieren können.

▲ **SNIPER:** Von den oberen Plattformen aus haben Scharfschützen gute Sicht.

Dafür rücken die Imperialen mit AT-ATs an. Die Speederbikes sind für beide Seiten von großem Nutzen, da man mit ihnen schnell hinter die feindlichen Reihen schlüpfen und überraschend eine abgelegene Basis besetzen kann.

GEONOSIS: TURMSPITZE

Die Klontruppen besitzen zwei mächtige LA-TE-Walker, die als mobile Einstiegspunkte dienen, und mit den angriffsstarken Transportschiffen kann man schnell Soldaten zu den Techno-Union-Schiffen hinter dem Turm bringen. Dafür ist die Turmspitze zunächst in Droidenhand. Der Turm hat nur wenige Eingänge und kann daher leicht gehalten werden. Scharfschützen und normale Soldaten sind hier die beste Wahl.

HOTH: SCHILDGENERATOR

Rebellen flitzen mit Tauntauns übers Feld und versuchen, den stationären Kommandoposten der Imperialen zu besetzen. Zusammen mit einem Co-Piloten fliegen Sie mit Snowspeedern um die AT-ATs herum, um sie mit einer Wurfleine zum Stolpern zu bringen.

Da nur Snowspeeder eine ernste Gefahr für AT-AT-Walker darstellen, ist der Kommandopunkt im Hangar für die Rebellen sehr wichtig.

KAMINO: KLONFABRIK

Zu Beginn einer Schlacht können sich beide Seiten große Vorteile verschaffen, wenn sie sich schnell zu den neutralen Kommandopunkten begeben und sie besetzen. Die Jet-Truppen der Klonarmee haben den Vorteil, dass sie fliegen können und nicht die Brücken benutzen müssen, um zu anderen Plattformen zu kommen. Dafür können Droidekas Brücken sehr gut verteidigen, auch alleine.

KASHYYYK: INSELN 3

Im Wookie-Dorf kommt es hart auf hart, gleich von Anfang an wird hier an allen Kommandopunkten geballert. Wählen Sie deshalb einen Soldaten oder Roboter mit Schnellfeuergewehr, um Infanterie-Einheiten schnell unschädlich zu machen. Doch auch Scharfschützen können aus sicherer Entfernung die Kameraden im Kampf unterstützen. Panzerfaustschützen sind hier recht nutzlos. Suchen Sie in Hütten und hinter Barrikaden Deckung. Um verschanzte Gegner auszuschalten, werfen Sie Granaten in Fenster und hinter Schutzwälle. Legen oder knien Sie sich hin, damit Sie keine große Trefferfläche abgeben. Spielen Sie mit den Droiden, nutzen Sie Droidekas, um Basen zu besetzen.

KASHYYYK: DOCKS

Diese Karte ist für Scharfschützen sehr vorteilhaft, vor allem für jene der Republik oder der

▲ **RUNTER:** Liegen Sie hinter einem Hindernis, sind Sie sehr schwer zu treffen.

▲ **SCHUBDÜSE:** Jet-Truppen überwinden spielend die Abgründe der Zitadelle.

▲ **SICHER:** In diesem Haus befindet sich eine Basis. Kampfgleiter erscheinen hier.

Allianz, da diese Fraktionen zu Beginn einer Schlacht auf den Aussichtsplattformen Stellung beziehen können und von dort einen guten Überblick haben. Auch flinke Einheiten (Jet-Truppe, Dunkle Truppe, Droidekas) sind eine gute Wahl, da sie die großen Distanzen schnell überwinden können.

NABOO: EBENEN

Schnappen Sie sich zu Beginn ein schnelles Fahrzeug, um den Kommandopunkt in der Mitte der Karte vor dem Feind zu erreichen. Oder schützen Sie Ihre Kameraden mit einem Panzer, während Sie ihn besetzen. Scharfschützen können hinter den spärlichen Bäumen oder hinter Felstrümmern Deckung suchen, haben aber auf Grund der Hügel keine allzu große Übersicht. Ansonsten gibt es hier nicht viel zu beachten.

NABOO: THEED

Eine sehr verwinkelte Map mit vielen Deckungsmöglichkeiten. Wenn Sie immer schön hinter Mauern, Blumenkästen und Säulen Schutz suchen, können Sie lange überleben. In der südlichen Hälfte der Map finden Sie auch einige höher gelegene Plattformen und Balkone, die sich hervorragend für Scharfschützen eignen. Panzerfaustschützen sollten gegen die Panzer und Kampfgleiter eingesetzt werden.

RHEN VAR: HAFEN 4

Eine Map mit sehr ungewöhnlichem Aufbau: Imperium oder Klonkrieger greifen den Hafen mit Panzern und riesigen Kampfläufern (AT-AT, LATE) an, oder sie nehmen die Hintertür durch die Eishöhlen. Der Kommandopunkt in den Eishöhlen ist auch sehr schwer einzunehmen bzw. leicht zu verteidigen, da der Zugang sehr eng ist. Mit Granaten und Raketen sprengen sich die Angreifer den Weg frei. In den Gebäuden ganz im Norden der Map finden Droiden oder Rebellen Treppen, die zu Balkonen führen. Hier sollten Scharfschützen postiert sein, um die republikanischen bzw. imperialen Fußsoldaten schon von weitem abzuknallen.

RHEN VAR: ZITADELLE 5

Bis Sie diese Karte auswendig kennen, werden Sie einige Zeit brauchen. Auf Grund der vielen Brücken und Klüfte haben Jet-Truppen und Dunkle Truppen einen großen Vorteil. Sie springen oder fliegen einfach über Abgründe hinweg. Die Droidekas der KUS-Armee hingegen blockieren Brücken und enge Gänge. Ebenfalls sinnvoll sind Scharfschützen. Sie finden in den Türmen und Ruinen Unmengen erhöhter Posten mit guter Übersicht. Wenn Sie Treppen hinauflaufen und auf der Karte sehen, dass sich Gegner auf der Plattform über Ihnen befinden, werfen Sie vorsorglich schon einmal Granaten hinauf.

TATOOINE: SANDMEER 6

Normale Soldaten sind hier die beste Wahl für den direkten Kampf, Panzerfaustschützen unterstützen die eigenen Panzer oder Walker gegen feindliche Fahrzeuge. Die effektivsten Vehikel sind die Kampfgleiter der Rebellen, dank ihrer Wendigkeit und Feuerkraft. Mit einem X-Wing oder Tie-Fighter können Sie aus der Luft problemlos Bodeneinheiten attackieren, da diese auf dem hellen Untergrund gut auffallen.

Nehmen Sie Flugzeuge oder Speederbikes, um schnell und unbehelligt in den nördlichen und westlichen Teil der Map zu gelangen, wo die Tusken Raider ihre Basen haben. Besetzen Sie eine dieser Basen, können Sie Ihren Hauptgegner von zwei Richtungen in die Zange nehmen.

TATOOINE: MOS ISLEY

Diese Map ist wie geschaffen für die Dunklen Truppen des Imperiums. Da sie hoch springen können, müssen sie sich nicht durch umkämpfte Straßen bewegen und gelangen schnell zu Brennpunkten. Wegen der verwinkelten Struktur sind Scharfschützen nur eingeschränkt einsetzbar, die bessere Wahl sind mal wieder die Soldaten mit Schnellfeuergewehr. Weil es in Mos Isley recht viele Kommandopunkte gibt, sind einige von ihnen unbewacht. Werfen Sie einen Blick auf die Karte und besetzen Sie Basen, bei denen Sie kaum Widerstand erwartet. Achten Sie aber auch auf Ihre eigenen Stützpunkte.

YAVIN 4: TEMPEL

Die Droiden und das Imperium haben im Süden der Map einen Stützpunkt, an dem Panzer oder Läufer erscheinen. Diese Basis ist zwar leicht zu verteidigen, doch man sollte sie nicht außer Acht lassen. Der Gegner kann schnell mit einem Speederbike vor der Tür stehen und den Punkt besetzen. Der Stützpunkt der Rebellen/Klonkrieger im Tempel ist ebenfalls recht gut geschützt. Man muss nur das große Tor zu verteidigen wissen. Da diese Fraktionen keine Panzer haben, sollten Sie genügend Panzerfaustschützen einsetzen. Die heftigsten Gefechte gibt es mitten im Wald und am nördlichen Ende der Brücke. Vom südlichen Ende der Brücke aus können Rebellen und Klonkrieger mit Scharfschützen den erwähnten Stützpunkt des Gegners im Süden im Auge behalten und einem angreifenden Kollegen, der dorthin auf dem Weg ist, aus der Ferne Deckung geben.

YAVIN 4: ARENA 7

Innerhalb der Arena ist das Schlachtfeld sehr eng, doch wenn Sie (je nach Partei) an Ihrem nördlichsten bzw. südlichsten Punkt einsteigen, können Sie mit IFT-T-Panzern bzw. Spinnen-Kampfläufern die gegenüberliegende Feindbasis stürmen und besetzen. Schaffen Sie dies, nehmen Sie Ihrem Gegner seine Fahrzeuge. In der Arena selbst konzentriert sich der Kampf auf die Mitte. Achten Sie darauf, dass Sie zumindest einen Kommandopunkt in der Arena halten und sie nicht ganz dem Gegner überlassen. So können Sie ihn besser schwächen. Arbeiten Sie viel mit Granaten innerhalb der Arena und feuern Sie von den Balkonen aus mit Scharfschützen auf den gegenüberliegenden Feindposten.

CG

▲ **SCHWER ZUGÄNGLICH:** Die Treppen zu den Balkonen befinden sich in der Festung.

▲ **AUSSEN RUM:** Bei den Basen im Norden und Süden finden Sie Fahrzeuge.

FIFA FOOTBALL 2005

Saisonstart auf Konsole und PC: Mit FIFA 2005 werden die Karten neu gemischt – Frontalangriff auf Konamis PES-Reihe!

▲ **DA GUCKST DU:** Mit der neuen First-Touch-Bewegung ziehen Sie schon bei der Ballannahme am Abwehrspieler vorbei – falls dieser eine Lücke lässt. Hier dringt Bayerns Roy Makaay an Dortmunds Metzelder vorbei in den Strafraum ein.

▲ **DEFENSIV-POWER:** Im Gegensatz zum letzten Jahr stehen die Abwehrreihen meist tief und fest geschlossen.

▲ **TEAMCHEF:** Ein Highlight ist der neue Karriere-Modus. Ein Balken zeigt, ob und wie sehr Ihr Trainerstuhl wackelt.

Für die neue Saison hat sich EA Sports viel vorgenommen. Ob die Vorschusslorbeeren gerechtfertigt sind? Wir sagen's Ihnen.

UMFANG: Die 25 bedeutendsten Ligen inklusive Erster und Zweiter Bundesliga sind mit ihren aktuellen Kadern implementiert. Im neuen Karriere-Modus starten Sie Ihre 15-jährige Trainerlaufbahn in der zweiten Liga und qualifizieren sich durch Titel für höhere Aufgaben – oder Sie werden bei anhaltendem Misserfolg gefeuert. Zu Saisonbeginn vergeben Sie Budgets für Angriffstrainer, Spielerbeobachter oder den Ärztestab und beeinflussen so deren Leistungen. Durch Siege erhalten Sie weitere Punkte, die sie wiederum auf die acht Ressorts verteilen oder auf dem Transfermarkt in Verstärkung investieren.

Dank umfangreichem Spielereditor dürfen Sie ein perfektes Abbild Ihrer selbst einbauen. Außerdem lassen sich eigene Turniere basteln. Der Trainings-Modus ist schwach wie eh und je – kein Vergleich zu den anspornenden Trainingsaufgaben eines "PES 3". Schön: Online-Matches sind erstmals auch via Xbox Live möglich.

SPIEL: EA Sports fährt weiter auf der Realismus-Schiene – diesmal mit vollem Erfolg. Die Verteidigung steht dicht gestaffelt, Pässe müssen im richtigen Moment erfolgen. Dank des neuen First-Touch-Features kommen Sie trotzdem zum Torschuss: Sie drücken den rechten Stick bei der Ballannahme in eine Richtung und prompt versucht der Passempfänger, dem Verteidiger zu entkommen. Im Gegensatz zu der immer noch ineffektiven Off-the-Ball-Control ist First-Touch von Anfang an ein Spaßbringer. Weniger erfreulich ist das erschwerte, oft vom Zufall bestimmte Tore-Schießen. Auch taktisch bietet "FIFA" weniger Optionen als "PES" und die Tastenbelegung lässt sich wieder nicht konfigurieren...

FAZIT: "FIFA" hat einen großen Sprung nach vorne gemacht und ist dank First-Touch-Feature und verbesserter Spielerintelligenz deutlich motivierender. Nervige Situationen auf dem Rasen sind nun die Ausnahme. Komplett ausgemerzt wurden Schwächen in der Ballphysik allerdings genauso wenig wie KI-Aussetzer. Zudem ist die Steuerung immer noch etwas träge. Am meisten stört aber, dass Flanken in den seltensten Fällen wirkungsvoll sind und Ecken fast immer vom Goalie abgefangen werden. Dagegen ist der neue Karriere-Modus einfach klasse. So dürfen Fans der EA-Reihe bedenkenlos zugreifen und "PES"-Anhänger gerne mal beim lizenzstarken Konkurrenten ein Probetraining absolvieren. SZ

TESTERGEBNIS

FIFA FOOTBALL 2005

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	14.10.	14.10.	14.10.	14.10.
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Nur die Versionen für PC, PS2 und Xbox erlauben Online-Matches.

Genre	Fußball
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Anzahl der Spieler	1-8
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.electronicarts.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Headset	☐	Tastatur	☐
Multitap	☑	Speichern	nach Spiel
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Realistisch und spaßig
▲	Motivierender Karriere-Modus
▼	Flankenspiel äußerst uneffektiv
▼	Steuerung etwas träge
Bild	Feine Spielermodelle, tolle Stadien, seltene Ruckler. 16:9, 50/60-Hz.
Ton	Lizenztrack-Potpourri, klasse Schlachtengesänge, mieser Kommentar.

GRAFIK 2+

SOUND 2

Endlich kommt zu den bekannten "FIFA"-Stärken ein spaßiger, motivierender Spielablauf. Leider wirkt's immer noch stellenweise unausgereift.

WERTUNG 2+

FABLE

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Das Ende einer Odyssee: Microsofts Fantasy-Hoffnung stellt sich endlich dem Test. Was kann das ambitionierteste RPG aller Zeiten?

▲ **ICH HULK, DU TOT:** Mittels Berserker-Zauber mutiert Ihr Held zum hünenhaften Über-Krieger und haut noch kräftiger zu.

▲ **DICKES DING:** Bossmonster wie dieser Steingolem verlangen clevere Taktiken. Und immer fleißig ausweichen!

▲ **DER SPIEGEL DEINER SEELE:** Bösartige Helden verwandeln sich (wie hier zu sehen) nach und nach in ein gehörntes Ekelpaket. Über den Häuptern lieber Kerle schwebt dagegen ein strahlender Heiligenschein.

▲ **POTZBLITZ:** Sämtliche Zaubersprüche begeistern durch exzellente Lichteffekte.

▲ **VOLL IM BLICK:** Pfeile lassen sich wahlweise per Zielautomatik oder manuell aus der Egosicht ans Monster bringen.

Ein einziges Mal die holde Jungfer retten, ein einziges Mal das Böse bezwingen, ein einziges Mal der Held sein – das Xbox-Abenteuer "Fable" hat sich diese Spielerwünsche so unübersehbar groß auf die Software-Fahnen geschrieben wie kein anderer Titel zuvor: "Unser Baby lässt Ihnen alle Freiheiten, der Protagonist wird Ihre Persönlichkeit wiederspiegeln", verkündete Designerlegende Peter Molyneux vor Monaten selbstsicher. Nach vier Jahren Entwicklungszeit ist nun die Stunde der Wahrheit gekommen: Das Debüt der Spielemanufaktur Big Blue Box landete zielsicher im VGA-Testlabor.

STORY: Ein lauschiger Tagesanbruch im Lande Albion: Die Bewohner des Dörfchens Oakvale liegen noch schlaftrunken in ihren Betten, als urplötzlich das Böse seine hässliche Fratze zeigt. Von einem Moment auf den nächsten verwandeln marodierende Banditen das Idyll in ein brennendes Inferno. Auch für den "Fable"-Protagonisten wird dieser Tag zum Alptraum: Der Vater erschlagen, Mutter und Schwester entführt – ganz schön viel seelischer Ballast für ein Bürschchen von nicht einmal zehn Lenzen.

SPIEL: Jahre später beginnt das eigentliche Spiel: Unter der Knute weiser Kriegsveteranen ist unser Dreikäsehoch zu einem stattlichen Nachwuchshelden herangereift. Nach Rache dürstend zieht der halbstarke Recke alsbald los, die Schänder seiner Familie zu finden. Doch wo mit der Suche beginnen? Am besten, Sie schlendern zur Heldengilde. Diese Vereinigung hält stets diverse Aufträge bereit: Wer brave Händler vor Räubern schützt oder gekidnappte Teenager errettet, wird mit Golddukaten entlohnt. Erfolgreich abgeschlossene Quests füllen aber nicht nur das virtuelle Bankkonto, sondern steigern zudem Ihren Bekanntheitsgrad. Die Einwohner von Albion sehnen sich nämlich nach tapferen Kerlen: Ob Ihnen nun Kinder zujubeln oder Passanten spontan Beifall klatschen – heldenhafte Taten werden vom autonom agierenden KI-Volk registriert.

Doch auch im digitalen Leben hat der liebe Gott die Arbeit vor den Ruhm gestellt. Entsprechend warten in jeder Polygon-Region (und sei sie noch so lauschig) geifernde Bösewichter auf Ihren Möchtegern-Herkules: von tumben Strauchdieben über blutgeile Werwölfe bis hin zu klapprigen Skelettzombies. Gigantische Bossungeheuer wie Steingolems oder Riesenkraken gehören freilich ebenso zum Bedrohungskader.

Bloß gut, dass der "Fable"-Held über erstaunliches Scharmützeltalent verfügt: Mit Breitschwertern zuhauen, mächtige Zaubersprüche

▲ **FLAMMENMEER:** Die Feuerball-Magie röstet jeden noch so hartnäckigen Gegner.

▲ **STRAFTAT:** Wer Wachen angreift, muss eine Geldstrafe (unten im Bild) entrichten.

▲ **FLEISCHBESCHAU:** Exhibitionistische Zocker ziehen in Unterwäsche durch Albion.

▲ **KRIEG DER GESCHLECHTER:** Im Laufe des Abenteuers lernt Ihr Held diverse Gesten wie Flirten oder Umarmen. So können Sie Frauen bezirzen und später gar ehelichen – sexuelle (freilich jugendfreie) Handlungen inklusive!

▲ **WITZIGE EINLAGE:** Im Knast müssen Sie sadistische Wettrennen bestehen und schräge Gedichte eines Wärters ertragen.

▲ **MALERISCH:** Die Dörfer könnten glatt aus Grimms Märchen stammen – herumstreunende Tiere gibt's auch.

klopfen und per Armbrust entfernte Widersacher piesacken – Ihr Alter Ego beherrscht jeden Kniff. Ob Sie sich auf Fernwaffen spezialisieren oder lieber in David Copperfields magische Fußstapfen treten, liegt also ganz bei Ihnen.

Analog zu den Kampfvorlieben des heroischen Protagonisten verändert sich auch seine äußere Erscheinung. Wer sich etwa ständig in Schwertduelle stürzt, trägt Narben davon und baut gehörig Muskelmasse auf. Hokuspokus-Experten mutieren hingegen schon nach wenigen Spielstunden zum grauhaarigen Zausel – Gandalf lässt grüßen! Die Individualität des Hauptcharakters zieht aber noch viel weitere Kreise: So lassen Sie sich martialische Tätowierungen in die Texturhaut stechen, beim Barbier einen feschen Backenbart verpassen oder vom Textilhändler modisch ausstaffieren. Der Clou am optischen Feintuning: Abhängig vom Erscheinungsbild Ihres digitalen Helden ändert sich auch die Reaktion der Mitbürger. Ziehen adrett gekleidete Mannsbilder das weibliche Geschlecht förmlich an, provoziert ein Transvestit im Frauenzwirn (ja, richtig gehört!) höchstens mitleidige Blicke.

Unabhängig von allen Äußerlichkeiten entscheiden Sie auch über die Gesinnung Ihres persönlichen Recken: Soll der "Fable"-Frontmann brandschatzend durch die Lande ziehen oder stets für das Gute eintreten? Folglich lassen sich – wie beim Genrekonkurrenten "Knights of the Old Republic" – zahlreiche Missionen auf mehrere Arten meistern. Zu Beginn wird beispielsweise ein Händlertross überfallen: Während Saubermänner den feigen Anschlag vereiteln, metzeln fiese Zeitgenossen eifrig mit und kassieren zum Dank die Hälfte der blutigen Beute – eine ebenso spaßige wie faszinierende Angelegenheit.

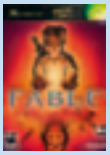
FAZIT: Dass wir diesen Tag noch erleben dürfen: "Fable" ist tatsächlich fertig – und lacht allen Zweiflern schallend ins Gesicht. Obwohl Dampfplauderer Peter Molyneux und sein Team einige der versprochenen Features schuldig bleiben, begeistert das Endergebnis selbst Fantasy-Verächter. Grandiose 3D-Kulissen, intuitive Kontrollen, tonnenweise Gags sowie eine fast grenzenlose Handlungsfreiheit summieren sich zum charmantesten RPG-Ereignis des Jahres. Einzig die mit knapp 13 Stunden arg kurze Hauptstory schmälert den brillanten Gesamteindruck. Aber was erzählen wir Ihnen da? Am besten, Sie gehen schnellstens zum Händler und kaufen dieses feine Stück Software – "Fable" muss man mit eigenen Augen gesehen haben! **TK**

TESTERGEBNIS

FABLE

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint			15.10.04	
Preis			60 Euro	

Zu beachten: Das Spiel war ursprünglich unter dem Namen "Project Ego" angekündigt worden. Umsetzungen sind nicht geplant.



Genre	Rollenspiel
Hersteller	Microsoft
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.fablegame.com	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Quests
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	12	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra
- ▲ Fast unbegrenzte Handlungsfreiheit
- ▲ Bezaubernde, humorvolle Inszenierung
- ▲ Held reflektiert Ihre Persönlichkeit
- ▼ Hauptstory fürs Genre zu kurz

Bild: Bildschöne Landschaften, detaillierte Charaktere, wenige Ruckler. **GRAFIK 1**

Ton: Atmosphärische Dolby-Digital-Soundkulisse mit Orchestermelodien. **SOUND 1–**

12 freigegeben ab 12 Jahren gemäß §14 JuSchG usk

Viel gewollt, fast alles erreicht: Microsofts Mammut-RPG begeistert durch Spieltiefe und reichlich individuellen Charme – Extraklasse!

WERTUNG 1

HEADHUNTER: REDEMPTION

Die Weltordnung der Zukunft kennt nur noch Arm und Reich. Jetzt drohen die Unterdrückten, die ganze Gesellschaft ins Chaos zu stürzen.

▲ **AUFMERKSAM:** Die Wache hat etwas gehört und kommt nun in Leezas Richtung. Die presst sich aber dicht an die Container und so sollte nichts schief gehen. Dreht der Herr Leeza wieder den Rücken zu, kann sie ihn von hinten ausschalten.

▲ **STROMSCHLAG:** Hier muss Leeza zunächst die Stromzufuhr unterbrechen oder im rechten Moment loslaufen.

▲ **ANVISIERT:** Jack nimmt einen seltsamen Below-Späher auf's Korn. Da er gut gezielt hat, ist der Schaden beträchtlich.

In Stockholm wurde in den letzten beiden Jahren fieberhaft am Nachfolger zum Überraschungs-Abenteuer "Headhunter" gearbeitet. Entwickler Amuze will nun bei "Redemption" die Stärken von Teil 1 erneut hervorheben, weniger gute Elemente wurden ersatzlos gestrichen.

STORY: Kopfgeldjäger Jack Wade ist in die Jahre gekommen. Er ist Mitglied der gehobenen Gesellschaft von "Above" und ständig zwielichtigen Kriminellen von "Below" auf der Spur. Eines Tages verhaftet er die junge Wilde Leeza und bemerkt, dass er ihr schon einmal – als sie noch ein Kind war – das Leben gerettet hat. Jack beschließt, die Straßengöre unter seine Fittiche zu nehmen und sie zu seiner Nachfolgerin auszubilden. Doch schon beim ersten Auftrag schlittert Leeza in ein Komplott aus Intrigen hinein. Offensichtlich bereitet sich "Below" auf einen militärischen Aufstand vor.

SPIEL: Im ersten Drittel des Spiels steuern Sie Leeza auf dem Weg von den gläsernen Häusern der "Above"-Gesellschaft hinunter in die finsteren Fabrikhallen und in die Kanalisation von "Below". Erst später tritt Jack auf den Plan.

Zunächst nur mit einer einfachen Handfeuerwaffe ausgestattet, sollten Sie auch Ihre Schleich- und Nahkampffähigkeiten nutzen. Stehlen Sie sich nämlich vorsichtig von hinten an eine Wache heran, reicht ein Schlag, und das Problem ist beseitigt. Wird Leeza jedoch bemerkt und löst jemand Alarm aus, wird kräftig geballert: Mit dem innovativen Zielsystem (das Fadenkreuz pendelt sich erst langsam auf das Ziel ein) nimmt man die Gegner unter Beschuss. Dabei sollte man besser aus der Deckung heraus feuern und die Ziellosigkeit der Computergegner ausnutzen. Leider gibt es während der Kämpfe auch die nervigsten Momente im Spiel: Oft erfasst das Zielsystem nicht den sinnvollsten Gegner, sondern den nächsten. Und wenn gerade der hinter einem Hindernis steht, bringt das natürlich nicht viel.

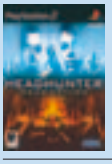
Absolute Extraklasse sind die vielen unterschiedlichen Rätsel. Egal ob nun einfache Schalterrätsel in den riesigen Levels oder Logikpuzzles zum Öffnen von Türen – "Headhunter" bietet besonders für Ratefüchse viele Kopfnüsse.

FAZIT: Hätte Amuze noch ein wenig mehr Zeit gehabt, um Fehler wie die etwas nervöse Steuerung und die langen Ladezeiten auszumerzen, könnte man das Spiel ruhigen Gewissens jedem Action-Adventure-Fan weiterempfehlen. Immerhin überzeugen die intelligente Sci-Fi-Story, die knackigen Rätsel und der immense Umfang. **SH**

TESTERGEBNIS

HEADHUNTER: REDEMPTION

System	PC	PS2	Xbox	GC		
Erscheint		erhältlich	erhältlich			
Preis		60 Euro	60 Euro			
Zu beachten	Die Ladezeiten der Xbox-Version sind etwas kürzer, während die PS2-Steuerung angenehmer ist.					



Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sega
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	schwer
www.hunt-the-truth.com	

GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 30 Std.

Pro & Contra ▲	Fesselnde, intelligente Sci-Fi-Story
▲	Fordernde Rätsel
▼	Anvisieren von Feinden fällt oft schwer
▼	Sehr lange Ladezeiten
Bild	Die Texturen könnten detaillierter sein – trotzdem tolle Atmosphäre. **GRAFIK 2–**
Ton	Engagierte Sprachausgabe und passende, orchestrale Musik. **SOUND 1–**
16	"Redemption" fehlt es am letzten Feinschliff. Wer über technische Patzer hinwegsehen kann, bekommt aber ein packendes Zukunftsabenteuer. **WERTUNG 2**

DAWN OF WAR

Das Sci-Fi- und Fantasy-Universum von Warhammer 40.000 liefert den würdigen Rahmen für packende, einfallsreiche Echtzeit-Strategie.

PC

▲ **FEURIG:** Flammenwerfer sind ein wirksames Mittel gegen die Holzbaracken der primitiven Orks.

▲ **GANZ NAH DRAN:** Die flexible Kamera bringt Sie näher ans Kampfgeschehen heran wie bei jedem anderen Strategiespiel. Die Zoomstufe, die wir aus Gründen der Übersichtlichkeit gewählt haben, ist noch lange nicht die höchste.

▲ **INITIALZÜNDUNG:** Nehmen Sie ein seltenes Relikt in Beschlag, öffnen Sie die Tür zu den stärksten Einheiten im Spiel.

▲ **LUKRATIV:** Die blauen Pünktchen auf der Karte bringen Ihnen mehr Ressourcen.

▲ **GUT PRÄSENTIERT:** Die Zwischensequenzen in Spielgrafik verstärken die düstere Endzeit-Stimmung.

Seit zwei Monaten tummeln sich bereits Tausende von Spielefans im "Warhammer 40k"-Universum beim Multiplayer-Betatest von "Dawn of War". Auch VGA war von Anfang an live dabei und hat sich schon Dutzende (meist siegreiche) Strategie-Duelle geliefert.

Nun liegt uns die Testversion inklusive Solospieler-Kampagne vor und wir freuen uns, Ihnen als erstes deutsches Magazin den Test des neuen Werks der "Homeworld"-Entwickler präsentieren zu dürfen. Die Kanadier von Relic haben bei der Produktion von "Dawn of War" übrigens eng mit Games Workshop, den Erfindern des populären Tabletop-Spiels "Warhammer 40.000", zusammengearbeitet.

STORY: Wir schreiben das Jahr 40.000 nach Christus. Die Menschheit hat sich bei ihrer Ausbreitung in der Galaxie viele Feinde gemacht. Der Imperator, übermenschlicher Herrscher über die Welt, ist mit seiner Gefolgschaft das Ziel pausenloser Angriffe.

Vier Rassen stehen im Mittelpunkt von "Dawn of War": Die Space Marines sind die Elitetruppen des Imperators. Auch sie haben sich dank zahlreicher genetischer Veränderungen zu "Übermenschen" entwickelt und bringen unbändigen Überlebenswillen mit in jeden Kampf. Die härtesten Widersacher der Menschen sind die Chaos Space Marines, abtrünnige Diener des Imperators, die von den diabolischen Göttern des Chaos mit dem Versprechen auf Unsterblichkeit gelockt und mit Mutation und Irrsinn gepeinigt wurden.

Aggressiv wie Wanderheuschrecken ist die dritte Rasse in "Dawn of War", die Orks. Ihre kriegerischen Mittel sind meist primitiv, durch die pure Anzahl blutrünstiger Berserker sind die Ork-Angriffe aber trotzdem extrem wirkungsvoll.

Die fortschrittlichsten Wesen sind schließlich die Dark Eldar, eine mit Psi-Kräften ausgestattete Rasse, die vor langer Zeit die Galaxie beherrschte und die Kunst unkonventioneller Angriffe pflegt.

Die Solospieler-Kampagne bestreiten Sie auf Seiten der Space Marines, während Ihnen im Skirmish-Modus sowohl off- als auch online alle Rassen zur Verfügung stehen. Im LAN oder im Internet dürfen sich – abhängig von der gewählten Map – bis zu acht Spieler gleichzeitig bekriegen – Allianzen und Ressourcen-Teilung inklusive. Auch ein mächtiger Map-Editor liegt "Dawn of War" bei. Mit dem Army-Painter-Tool dürfen Sie Einheiten sogar optisch gestalten und ein eigenes Logo entwerfen.

▲ **KETTENSÄGENMASSAKER:** Dieser Ork-Roboter macht im Nahkampf Kleinholz.

▲ **FANTASTISCH:** Diese Monster-Modelle suchen im Genre ihresgleichen.

▲ **ZERSTÖRERISCH:** Granateneinschläge hinterlassen Krater im Boden.

▲ **ALARM!** Die Basis der Space Marines wird heftig attackiert. Neben der grundsätzlichen Verbesserung der Ausrüstung in der Forschungsstation lassen sich die Einheiten auch einzeln mit stärkeren Waffen aufrüsten.

▲ **TEAMWORK:** Alliierte kämpfen zusammen und dürfen sich optional auch Ressourcen zuschachern.

▲ **COUNTDOWN:** Besitzt ein Team im Skirmish-Modus genügend "Kritische Punkte", läuft für die Loser ein Timer ab.

SPIEL: Ein gutes Tutorial sowie gezielte Tipps in den ersten Missionen machen den Einstieg leicht. Auch Strategieprofis können hier noch lernen, denn die Entwickler bringen einige Innovationen ins Genre, die einfache Handhabung und viel Action möglich machen.

"Dawn of War" bietet ein neuartiges Ressourcen-System. Anstatt mühsam Bäume zu fällen oder Öl zu fördern, müssen Sie auf der Karte verteilte "Strategische Punkte" einnehmen. So entbrennen schnell Kämpfe um diese entscheidenden Stellen und die Action nimmt ihren Lauf. Mit Geschützen können Sie die "Strategischen Punkte" zu kleinen Basen ausbauen.

Ihre Infanterie-Einheiten werden von Haus aus gruppiert. Erstellen Sie z.B. eine Space-Marine-Einheit, besteht diese aus vier Teammitgliedern, die Sie mit einem Klick gemeinsam aktivieren. Die Squads dürfen Sie jederzeit auf bis zu acht Personen erweitern. Lassen an der Front ein paar Space Marines ihr Leben, kann der Spieler direkt vor Ort für Nachschub sorgen – mindestens ein Soldat muss dazu allerdings noch auf den Beinen stehen. Neben der Energie spielt die Moral eine wichtige Rolle. Je größer das Team und je mehr Kampferfolge gefeiert werden, desto besser ist der Zusammenhalt. Gehen einige Kollegen drauf, sinkt der Kampfeswille rapide. Verbessern lässt sich die Moral durch einen Squad-Führer oder durch den Force Commander – einen der mächtigen Helden in "Dawn of War".

Die vier Rassen unterscheiden sich nicht nur optisch voneinander: Während Orks schnell Fußvolk generieren, können Eldar Portale erstellen um entfernte Stellen schnell zu erreichen.

FAZIT: Sie überlegen sich jede Aktion genau und bauen gerne stundenlang Ihre Basis auf? Dann sollten Sie um "Dawn of War" einen großen Bogen machen, denn beim "Warhammer"-Werk stehen ständige Kämpfe, oft an mehreren Fronten gleichzeitig, im Vordergrund. Dass das Methode hat, merkt man an vielen Details, die den Truppen-Nachschub erleichtern und die Action in den Mittelpunkt stellen. Gefallen hat uns die spannende Space-Marines-Kampagne, etwas enttäuscht hingegen haben der geringe Umfang (nur elf Missionen) und das Fehlen von Kampagnen mit den drei anderen Rassen. Aber es gibt ja noch Skirmish-Modus, Multiplayer und Map-Editor. Auch dank der tollen Mittendrin-Optik dürfen alle Strategen mit Lust auf fetzige Schlachten zugreifen – "Warhammer"-Fans machen das ja sowieso. **SZ**

TESTERGEBNIS

DAWN OF WAR

System	PC ✓ PC ✗ PS2 ✗ Xbox ✗ GC
Erscheint	30.09.
Preis	45 Euro
Zu beachten	Zum Test lag uns die englische Version vor. Die deutsche Verkaufsfassung wird vollständig lokalisiert sein.

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	THQ
PC-Anforderung	High-End (S. 53)
Anzahl der Spieler	1-8
Onlinefähig	✓
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.dawnofwar-game.de	

PC GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration ☐	Lenkrad ☐	Lightgun ☐
Headset ☐	Tastatur ✓	Maus ✓
Multitap ☐	Speichern jederzeit	
Texte deutsch	Sprachausgabe deutsch	
USK 16	Spieldauer 15 Std.	

Pro & Contra ▲	Durch und durch actionorientiert
▲	Sehr detaillierte Charaktermodelle
▲	Perfekt für Multiplayer-Gefechte
▼	Nur eine Solospieler-Kampagne
Bild	Einheiten liebevoll animiert, Gebäude und Umgebung zweckmäßig. — GRAFIK 2+
Ton	Toller Soundtrack, engagierte Sprecher, viele Sprachsamples. — SOUND 1–

16 USK

Frontgetriebene Echtzeit-Strategie im faszinierenden "Warhammer"-Universum. Für Solospieler etwas kurz, für LAN-Partys optimal.

WERTUNG **2+**

DEF JAM: FIGHT FOR NY

Tauchen Sie ab in die dunkelsten Ecken von New York City und kämpfen Sie um Ihr Leben.

▲ **UNFAIR:** Halten Sie die Zuschauer bei Laune, strecken diese Ihnen Gegenstände wie Flaschen oder Baseballschläger entgegen. Diese Utensilien können Sie dann je nach Härtegrad für kürzere oder längere Zeit als Schlaginstrumente einsetzen.

▲ **BLUT:** Zartbesaitete sollten besser etwas anderes spielen, denn im neuen Def Jam spritzt Blut in Hülle und Fülle.

▲ **BATTLE:** Zu viert macht die Hauerei auch richtig Laune. Jeder gegen jeden oder in Zweier-Teams geht es hier zur Sache.

Russell Simmons, Boss des Hiphop-Labels Def Jam, lässt die Korken knallen. Nein, Grund ist nicht der tausendste Nummer-eins-Hit in den Charts, sondern der zweite Deal mit Electronic Arts. Erneut schließt sich die Plattenfirma mit EA zusammen, um nach der Musik- auch die Videospielwelt zu erobern.

STORY: Sie kämpfen sich für den Untergrundkönig D-Mob durch die einzelnen Viertel von New York City. Der Bursche steckt mitten in einem Krieg gegen die Gang von Crow alias Snoop Dogg.

SPIEL: Der Kampf um Big Apple ist im Gegensatz zum Wrestling-Vorgänger ein lupenreines Beat'em-Up, bei dem sich die Polygon-Rapper in fünf verschiedenen Stilen die Schädel einschlagen: Street-Fighting, Kickboxen, Wrestling, Submission und Martial Arts.

Zudem sind bedeutend mehr real existierende Rapper dabei. Diesmal prügeln auch andere Celebritys mit, darunter sogar Wortakrobaten, die nicht in der Def-Jam-Family beheimatet sind. Zählt man die paar erfundenen Charaktere hinzu, warten insgesamt 70 unterschiedliche Fighter auf Sie. Meist stehen Sie alleine einem Gegner Auge in Auge gegenüber, mal als Team zwei feindlichen Gangstern. Ab und zu bestreiten Sie zu viert ein Jeder-gegen-Jeden-Survival-Match. Für jeden Fight gibt's Kohle und Entwicklungspunkte. Erstere verprassen Sie zum größten Teil in den angesagtesten New Yorker In-Läden. Noch wichtiger als ein gepflegtes Aussehen ist jedoch das tägliche Workout bei Ihrem Promi-Trainer Henry Rollins. In seiner Muckibude werden Sie Ihre hart erkämpften Entwicklungspunkte los, dort verbessern Sie Ihre Attribute, lernen frische Moves und ganz neue Kampfstile.

Die Steuerung erinnert eher an Wrestling-Spiele als an schnelle Beat'em-Ups à la "Soul Calibur 2". Neben den Standardattacken, die übrigens bei allen Kämpfern anders ausfallen, finden sich Spezial-Moves, die meist aus einem Griff heraus entstehen.

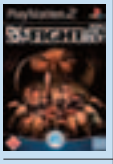
FAZIT: Im Vergleich zum Prequel ein viel größeres Sammelsurium an U.S.-Rappern und Promis, fünf Kampfstile, coole Einzel- und Mehrspieler-Modi, fettes Hiphop-Gear und eine fesselnde Ghetto-Story locken Fans der Black Music vor die Konsole. Technisch ist der Kampf um Big Apple erste Sahne: Grandios animierte Fighter, toll texturierte Arenen und fette Effekte bringen echtes Street-Fighting-Flair in die Bude. Der Soundtrack in feinster THX-Qualität ist natürlich hitverdächtig. PR

TESTERGEBNIS

DEF JAM: FIGHT FOR NY

System	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Grafisch unterscheiden sich die Versionen für die verschiedenen Plattformen kaum voneinander.



Genre	Beat'em-Up
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.eagames.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☑	Speichern	automatisch
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	18	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Phänomenale Optik, tolle Animationen
▲	Viele erspielbare Rapper, Klamotten…
▼	Etwas zähe Steuerung, sehr brutal
▼	Leichte Ruckler, die aber kaum stören
Bild	Grandiose Optik, geschmeidige Animationen, interaktive Umgebung.
Ton	Basslastiger Soundtrack von Old- und Newschool in feinem THX-Sound.

GRAFIK 1–

SOUND 2+

usk

Coole Straßenprügeleien in NY. 70 Kämpfer, die meisten davon reale Rapper, eine fette Optik und fünf Kampfstile zeichnen den Titel aus.

WERTUNG 1–

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Das Virus lebt! Seien Sie mit dabei, wenn der Horror in Raccoon City eskaliert und die ganze Bevölkerung zu Monstern mutiert.

▲ **IN DER BAR:** Kaum haben die Untoten die Türe aufgebrochen, bricht im Lokal der blanke Horror aus.

▲ **DURCHGELADEN:** Wachmann Mark zerlegt diesen Zombie mit der Schrotflinte. Dazu braucht er nur einen Schuss.

▲ **IDEEN MUSS MAN HABEN:** Schaffner Jim setzt sich mit einem Besenstil zur Wehr. So eine improvisierte Waffe hält aber nur wenige Schläge aus, dann wird sie unbrauchbar. Kellnerin Cindy kann nur hilflos zusehen.

▲ **VON HINTEN:** Wird man hinterrücks erwischt, bedeutet das mehr Schaden.

▲ **DAS ENDE NAHT:** Kurz bevor das Virus den ganzen Körper befallen hat, können sich die Opfer kaum mehr bewegen.

Kein anderes Horror-Adventure hat eine so beachtliche Fangemeinde wie "Resident Evil", die meisten Anhänger natürlich unter den PS2-Besitzern. Und diese dürfen sich nach mehreren Remakes für den GameCube nun endlich wieder über eine Folge für ihre Konsole freuen.

STORY: Das aggressive T-Virus ist aus einem geheimen Militärlabor im Westen der USA entwichen und wurde von Ratten in die Kanalisation von Raccoon City verschleppt. Schreckliche Szenen spielen sich seither in der kleinen Bergstadt ab. Hunderte von Menschen sind bereits zu willenlosen, blutrünstigen Monstern mutiert und verfolgen nun hungrig die letzten Überlebenden.

Die Story nimmt in einer kleinen, rustikalen Bar in Raccoon City ihren Lauf. Eine illustre Gesellschaft von Arbeitern und Angestellten möchte in aller Ruhe ein Feierabendbier genießen. Plötzlich betritt ein seltsamer Kunde das Lokal, schnappt sich den verdutzten Wirt und beißt ihm fast die Kehle durch. Mit letzter Kraft kann der verletzte Lokalbesitzer den Zombie hinauswerfen und die Tür verriegeln. Nach den ersten Schreckssekunden wird klar, dass sich bereits Dutzende von stöhnenden Untoten auf der Straße befinden und versuchen, ins Innere des Gebäudes zu gelangen. Der Kampf ums Überleben beginnt...

SPIEL: Im Gegensatz zu den amerikanischen und japanischen Fassungen von "Outbreak" müssen wir Europäer ohne einen Online-Modus auskommen. Die hiesige Version beschränkt sich auf die fünf Szenarios, die man nur alleine spielen kann. Gut, "alleine" ist nicht ganz richtig, schließlich gesellen sich immer zwei, manchmal sogar drei computergesteuerte Leidensgenossen hinzu.

Alle acht Charaktere besitzen spezielle Fähigkeiten oder Eigenschaften. So führt Polizist Kevin von Anfang an eine 45er mit sich, während Klempner David dank seines Improvisationstalentes aus harmlosen Alltagsgegenständen gefährliche Waffen bauen kann. Studentin Yoko darf in ihrem Rucksack doppelt so viele Items wie die anderen transportieren und Reporterin Alyssa öffnet mit ihren Dietrichen fast jedes Schloss. Natürlich weiß man zu Beginn des Szenarios nie, welcher Charakter sich am besten für die kommenden Aufgaben eignen wird.

Wer die "Resident Evil"-Serie kennt, wird sich auch in "Outbreak" schnell zurechtfinden. Die Steuerung funktioniert noch immer auf die gleiche Art und Weise: Drückt man das Steuerkreuz nach vorne, bewegt sich der Charakter in die Blickrichtung. Interessante Objekte werden mit der Kreuz-Taste untersucht. Im Inven-

▲ **UNTERIRDISCH:** Nix wie raus aus dem beklemmenden U-Bahn-Schacht!

▲ **KEIN ALIEN:** Dieser Mutant wird in wenigen Sekunden extrem wachsen.

▲ **KONTAKTAUFNAHME:** Klempner David versucht Hilfe zu rufen.

▲ **TEAMARBEIT:** In einem defekten U-Bahn-Waggon stellen sich euch einige Zombies in den Weg. Bamm, bamm, bamm – Rücken an Rücken ballern David und Polizist Kevin auf die heranstürmenden, blutdurstigen Mutanten.

▲ **QUARTETT:** In einigen Szenarios startet man sogar zu viert, um die Story später durch ein Bauernopfer aufzuwerten.

▲ **SCHWERSTARBEIT:** Manchmal müssen Objekte wie Kisten im Raum hin und her bewegt werden, um neue Zugänge zu finden.

tarmenü dürfen Akten studiert und Gegenstände benutzt oder miteinander kombiniert werden. Ärgerlich: In solchen Momenten pausiert das Spiel nicht! Wenn Sie also von einem Untoten attackiert werden, springen Sie automatisch ins Geschehen zurück. Das ist gerade dann besonders schlimm, wenn man sich heilen möchte.

Die fünf Szanrios unterscheiden sich sehr bezüglich Zeitaufwand und Spieldauer. Abschnitt eins, "Ausbruch", kann man durchaus unter zehn Minuten bewältigen, wenn man schon Erfahrungen mit den Räumen und Gegnern gesammelt hat. Ansonsten braucht man etwa drei Mal so lange. Der letzte Abschnitt hingegen nimmt rund drei Stunden in Anspruch und das auch nur dann, wenn man sich gut auskennt. Damit einem bei einem erneuten Zock in einem höheren Schwierigkeitsgrad nicht langweilig wird, werden manche Rätsel verändert oder benötigte Gegenstände anderweitig positioniert.

Während der Szenarios steht man zudem unter Zeitdruck. Nicht, dass ständig irgendein Countdown zu sehen wäre, nein, vielmehr tickt das Virus wie eine kleine Zeitbombe im eigenen Blut. Stetig erhöht sich sein Anteil im Körper und bei 100 Prozent ist schließlich Schluss. Nur mit speziellen Pflanzen oder Pillen lässt sich dieser Prozess verlangsamen. Aufhalten kann man die Infektion nur mit einer speziellen Mixtur, dem Daylight. Aber wie und wo dieses zu finden ist, müssen Sie schon selbst herausfinden.

Noch ein paar Worte zur Technik. Die Grafik ist wie bei jedem "Resident Evil"-Titel sehr atmosphärisch und begeistert durch viele Details und spannende Kameraeinstellungen. Schon die zahlreichen Zwischensequenzen und das Oskar-verdächtige Intro sorgen für Gänsehaut! Leider gibt es auch Negatives zu berichten: Oft überschneiden sich die Spielfiguren. Immer wenn sie eine Leiter oder einen Vorsprung erklimmen, macht sich dieser nervige Grafikfehler bemerkbar.

FAZIT: Sicherlich ist das neue "Resident Evil" spielerisch keine Innovationsgranate. Hinzu kommen einige Patzer, die aus der Online-Variante verschleppt wurden. Dennoch fasziniert "Outbreak" von der ersten Spielminute an durch seine unnachahmlich beklemmende Atmosphäre. Fans der Serie werden ihren Spaß daran haben, alle Parallelen und Zusatzinfos zu den Prequels zu entdecken. Während so mancher alte Hase schon eine gewisse Immunität entwickelt hat, müssen Neulinge aufpassen: Es besteht akute Ansteckungsgefahr mit dem Resi-Virus! **SH**

TESTERGEBNIS

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

System	PC	PS2	Xbox	GC	
Erscheint		erhältlich			
Preis		60 Euro			

Zu beachten: Auf den Online-Modus müssen wir in der europäischen Version verzichten.

Genre	Horror-Adventure
Hersteller	Capcom
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.residenteviloutbreak.co.uk	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	18	Spieldauer	ca. 8 Std.

Pro & Contra
- ▲ Eigene, beängstigende Atmosphäre
- ▲ Boni motivieren zum häufigen Spielen
- ▼ Kein Pausieren in Menüs
- ▼ Fehlender Online-Modus

Bild: Eigentlich perfekt, nur die Überschneidungen bei den Figuren stören. — **GRAFIK 2**

Ton: Packende, orchestrale Musik und viele Effekte. Leider kein Surround. — **SOUND 2+**

Klassisches Resident-Evil-Spielprinzip in neuem Gewand. Auch wenn auf den Online-Modus verzichtet wurde, stimmt der Umfang. — **WERTUNG 2**

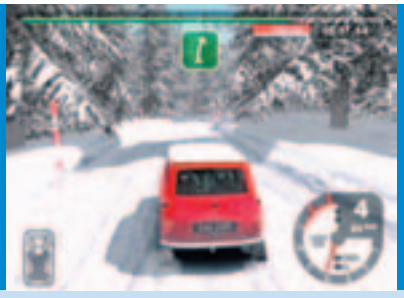
COLIN MCRAE RALLY 2005

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Codemasters und Rallye-Weltmeister Colin McRae präsentieren uns auch dieses Jahr wieder ein Update ihrer beliebten Rennsportserie.

▲ **CLASSIC-SERIE:** Der MK1 Escort ist natürlich kein aktuelles Rallye-Fahrzeug. Dementsprechend lässt sich das antiquierte Gefährt nur äußerst störrisch über die abgenutzten Asphaltpisten Englands steuern.

▲ **SCHNELLER BEETLE:** Bis Sie enge Haarnadelkurven perfekt durchfahren, benötigen Sie einige Stunden Rallye-Praxis.



▲ **MINI AUF EIS:** Besonders rutschig ist das diesjährige Rallye-Vergnügen auf den verschneiten Strecken in Schweden.

Die Rennspielexperten von Codemasters machen auch dieses Jahr Überstunden. Nicht nur, dass sie derzeit ihren Xbox-Raser "DTM Race Driver 2" in hervorragender Qualität für die PlayStation2 umsetzten, auch ihr Rallye-Veteran Colin McRae geht mit einem 2005er-Update an den Start. Doch statt nur einen öden Lizenzaufguss mit neuen Fahrzeugen abzuliefern, hat Codemasters am Spielaufbau gefeilt.

UMFANG: So gibt es im Vergleich zum Vorgänger einen komplett neuen Karriere-Modus. Durch diverse Rallye-Veranstaltungen arbeiten Sie sich – ähnlich wie in "Gran Turismo" – mit der Zeit durch die verschiedenen Fahrzeugklassen. Ist eine der insgesamt 23 Meisterschaften erfolgreich bewältigt, lassen sich Ihre Fahrzeuge wieder tunen. Dazu müssen Sie Geschicklichkeitsaufgaben meistern: Beispielsweise den Motor Ihres Fahrzeuges mit dem rechten Analog-Stick immer im richtigen Drehzahlbereich halten.

SPIEL: Zu den neun bisherigen Etappen ist dieses Jahr mit Deutschland eine zehnte hinzugekommen. Hier brettern Sie mit Vollgas durch das verwinkelte Niederlauterbach, über die Wiesen von Deimenried oder durch die Wälder rund um Oberhausen. Maximale Kontrolle ist für den Sieg natürlich unabdingbar. Diese ist in "Colin McRae Rally 2005" einmal mehr durch das hervorragende Fahrverhalten der Boliden gewährleistet.

Demolieren Sie Ihren Wagen bei diversen Unfällen, macht Ihnen das einen Strich durch die Rechnung. Crashes beeinflussen nämlich das Fahrverhalten, beispielsweise schlingert der Wagen bei defekten Stoßdämpfern. Umso wichtiger wird daher der Boxenstopp in Rennpausen. Sie haben stets eine bestimmte Zeit zur Verfügung, die Sie möglichst sinnvoll für die Reparatur der beschädigten Teile einsetzen müssen.

Beim Streckendesign hat sich seit "Colin McRae Rally 04" nicht viel getan. Die Landschaft wirkt detailliert und homogen. Neu hinzugekommen ist ein Online-Modus für die PS2.

FAZIT: Zugegeben, im direkten Vergleich mit dem Vorgänger hat sich "Colin McRae Rally 2005" nicht besonders weiterentwickelt. Ein Karriere-Modus und die neue, deutsche Etappe machen eben noch lange kein neues Spiel. Dennoch: Gerade der Karriere-Modus motiviert und die Steuerung der Rallye-Boliden ist wie immer einfach zu erlernen. Lediglich die teilweise etwas zu holprigen Strecken und die oft recht späten Ansagen unseres Beifahrers sind nicht optimal – ansonsten passt aber wirklich alles. MH

TESTERGEBNIS

COLIN MCRAE RALLY 2005

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	24.09.	24.09.	24.09.	
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Die PC-Version lag uns noch nicht zum Test vor. Die Xbox-Version bietet Dolby-Digital-5.1-Sound.			

Genre	Rallye-Rennspiel
Hersteller	Codemasters
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 53)
Anzahl der Spieler	1 – 4
Onlinefähig	✔
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.codemasters.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	✔	Lenkrad	✔
Headset	✔	Tastatur	✔
Multitap	✔	Speichern	nach Rennen
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	30+ Std.

Pro & Contra ▲	Eingängiges Fahrverhalten
▲	Unfallschäden machen sich bemerkbar
▼	Zu lahme Ansagen
▼	Große Speicherdatei (nur bei PS2)
Bild	Leichtes Textur- und Kantenflimmern bei der PS2-Version. — **2** GRAFIK
Ton	Guter Motorensound, der jedoch einen Tick kerniger sein könnte. — **2** SOUND
	Mit motivierendem Karriere-Modus und einer zusätzlichen Etappe schlägt "Colin 2005" beinahe "Rallisport Challenge 2". — **WERTUNG 1-**

SILENT HILL 4: THE ROOM

▲ **NACHBARSCHAFTSHILFE:** Ab der Hälfte des Spiels begleitet Sie Ihre Nachbarin Eileen im Kampf gegen die Dämonen.

▲ **HACK-ATTACK:** Das Schlagsystem wurde für den neuen Teil überarbeitet. Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto weiter holt Henry aus und zerhackt mit seinem Beil die ekelhaften Kreaturen. Links oben sehen Sie Ihre Gesundheitsanzeige.

VGA-INTERVIEW

Auf der Games Convention gaben uns Chef Designer Masahsi Tsuboyama sowie Akira Yamaoka, Producer und Sound-Creator der "Silent Hill"-Reihe, Einblicke in den vierten Teil und ihre weiteren Pläne.

OPM2: Welche sind die wichtigsten Verbesserungen von "Silent Hill 4"?
M. Tsuboyama: Zunächst wäre da die Ego-Perspektive. Sie verleiht dem Spiel mehr Realitätsnähe. Zudem ist man nicht immer allein unterwegs, sondern wird in der Parallelwelt von einem anderen Charakter begleitet. Das verbesserte Schlagsystem lässt die Spielfigur nun stärker zuschlagen, je länger man den Knopf drückt.
OPM2: Wird Teil 5 der "Silent Hill"-Reihe noch für die PlayStation2 erscheinen oder schon für die PS3?
A. Yamaoka: (Lacht) Für die PS3, definitiv.
OPM2: Vielen Dank für das Gespräch.

Komm liebe Eule, spiel' mit mir, ich zerschmetter' beide Köpfe dir. Der Horror kehrt zurück!

Klopf, klopf! "Nanu, wer da?" Hm, wir können ja sowieso nicht öffnen – wegen der mysteriösen Eisenketten... Oh, die Gruselexperten von Konami schieben uns die Testversion des neuesten "Silent Hill"-Teils unter der Tür durch. Schön, diesmal haben sie auch eine Ego-Perspektive eingebaut, um ein "Mittenrein, statt nur dahinter"-Gefühl zu erzeugen. Ob das wohl klappt? Wir wollen's genau wissen, schnappen uns eine schwere Eisenstange und werfen uns mutig ins Getümmel brüllender Menschenaffen, zweiköpfiger Rieseneulen und Horden von Killervögeln.

STORY: Henry Townshend wird seit fünf Tagen bereits von schlimmen Alpträumen geplagt: Ein Dämon quetscht sich durch die Wand seines Wohnzimmers und krallt sich kreischend am Küchenstuhl fest. Und damit nicht genug der Absonderlichkeiten: Fortan ist auch die Eingangstür des Apartments mit dicken Eisenketten versperrt. Es scheint keinen Weg nach draußen zu geben – bis auf einen. Unverhofft tut sich ein großes Loch in der Wand des Badezimmers auf. Aus lauter Verzweiflung steigt der schmalbrüstige Held hinein und manövriert sich in eine schauderhafte Parallelwelt. Hier ist nichts so, wie er es kennt: Langzüngige Höllenhunde kriechen aus der Toilette einer U-Bahnstation, attackierenden Menschenaffen wachsen Föten aus der Brust.

Schnell checkt Henry, dass die bizarren Horrorszenarios keineswegs Bestandteil einer harmlosen Traumwelt sind, sondern sich immer wieder mit der Realität vermischen. Reihenweise sterben Nachbarn vor Henrys Augen, dabei ist ständig dieser eigenartige Junge zugegen.

Und welche Rolle spielt der langhaarige Typ? Handelt es sich dabei um den Serienmörder Walter Sullivan? Die Tathergänge deuten auf ihn, aber Sullivan hat sich vor einigen Jahren im Knast selbst gerichtet – mehr als seltsam!

SPIEL: Etwa ein Zehntel der Spielzeit verbringen Sie in Henrys Wohnung. Aus der Ego-Ansicht steuern Sie den Hauptakteur durch sein spartanisches Zweizimmer-Apartment, lassen ihn Notizen unter der Türe hervorziehen oder durch den Türspion glotzen – zunächst vergeblich, denn niemand kommt zu Hilfe. Eine Truhe bietet

▲ **ADERLASS:** Dieser arme Mann wird gerade auf dem elektrischen Stuhl gebrutzelt.

▲ **EULENSPIEGEL:** "Sehe ich richtig oder hab' ich einen über den Durst getrunken?"

▲ **HOLLYWOOD:** Die tollen Zwischensequenzen markieren emotionale Höhepunkte.

▲ **WAHNVORSTELLUNG?** Als Sie im Krankenhaus einen Raum betreten, stehen Sie plötzlich vor dem riesigen Kopf Eileens – er ist mit der Umgebung verwachsen. Eileens Augen fixieren Henry und verfolgen ihn durch den Raum.

▲ **AFFENZAHN:** Den Menschenaffen wächst ein Fötus aus der Brust. Sie bevorzugen den überraschenden Schnellangriff.

▲ **GRUSELIG:** Der langhaarige Unbekannte bedroht Sie mit der Knarre. Hier können Sie ihn nicht töten. Schade, denn er nervt...

Stauraum, um das Inventar auszumisten. Begeben Sie sich durch das Loch in die Parallelwelt, passen sich die Kameraperspektiven dort den dramaturgischen Begebenheiten an – ähnlich wie in einem Horrorfilm. Über Portale in den Levels kommen Sie zurück in Ihr trautes Heim, wo Sie den Spielstand speichern und Ihre Energie auffrischen.

Das Schlagsystem wurde optimiert: Egal ob mit Baseballschläger oder Hackebeil, je länger Sie einen Button drücken, desto mehr Wucht verleihen Sie dem Hieb. Liegt das Monster schließlich benommen auf dem Fußboden, gönnen Sie seinem Haupt kurzen Kontakt mit Ihrer Schuhsohle – matsch! Doch bei weitem nicht alle Höllenkreaturen vegetieren hilflos vor sich hin. Die nervigen Vampire erheben sich nach einem kurzen, unfreiwilligen Nickerchen wieder und nehmen die Verfolgung auf. Die Blutsauger können Sie nur mit dem Kurzschwert für immer an den Boden fixieren. Natürlich legt man auch Hand an diverse Schusswaffen. Mangels Munition greift man jedoch bald wieder zum unbiegsamen Eisenprügel.

Eines wissen die japanischen Entwickler ganz genau: Für viele Menschen setzt sich das grausige Dreieck der Angst aus Dunkelheit, Einsamkeit und Stille zusammen. Daher schickt man Sie erneut in den dunklen Wald von Silent Hill. Dort fressen Sie Kilometer und suchen das Gras nach diversen Gegenständen ab. Dazu gesellen sich vollkommen abstruse Orte wie ein Wasser-Gefängnis mit drehbaren Stockwerken oder ein Krankenhaus, in dem Geister-Rollstühle auf Sie zu rasen.

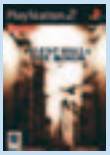
Die Szenarios sorgen durch blutüberströmte Wände und atmosphärischen Nebel für Gänsehaut-Atmosphäre. Verstärkt wird das Angstgefühl durch den stimmungsvollen Soundtrack.

FAZIT: Jawoll, das "Silent Hill"-Gefühl kommt wieder auf – aber leider etwas zu selten. Jede stimmungsvolle Rendersequenz, die Sie mit passender Musikbegleitung emotional mitreißt, lässt Sie innerlich rufen: "Ich will mehr davon!" Auch schade: Der geteilte Schwierigkeitsgrad für Kampf- und Puzzle-Aktionen existiert nicht mehr. Dafür entschädigen die abgedrehten Kreaturen, ein fantastischer Soundtrack und die verbesserte Schlagfunktion für manch anstrengendes Laufrätsel. Auch die spannende Story mit den geheimnisvollen Charakteren und die klasse gestalteten Horror-Szenarios haben uns überzeugt. Obwohl unsere hohen Erwartungen nicht ganz erfüllt wurden, sollte "Silent Hill 4" jeden Gruselfan in seine Parallelwelt – sprich zu seinem Spielehändler – verschlagen. AZ

TESTERGEBNIS

SILENT HILL 4: THE ROOM

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	24.09.	24.09.	24.09.	
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Alle Versionen haben den gleichen Spielablauf. Die Tastatur-Steuerung auf PC ist allerdings etwas umständlich.			



Genre	Horror-Adventure
Hersteller	Konami
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
http://de.konami-europe.com	

Vibration	☑ Lenkrad	☐ Lightgun	☐
Headset	☐ Tastatur	☑ Maus	☑
Multitap	☐ Speichern	Speicherpunkte	
Texte	deutsch Sprachausgabe	englisch	
USK	18 Spieldauer	ca. 15 Std.	

Pro & Contra ▲	Verbessertes Schlagsystem
▲	Exzellente Grusel-Atmosphäre...
▼	...die leider zu häufig abflacht
▼	Viele nervige Laufrätsel
Bild	Echtzeit-Schattenberechnung (PC), kein 60-Hertz-Modus (Konsolen). **1– GRAFIK**
Ton	Dolby Digital-Unterstützung (PC und Xbox), brillanter Soundtrack. **1– SOUND**
	Atmosphärisches Horror-Adventure mit superbem Soundtrack, Spitzenstory und abgedrehten Monstern. Leider gibt's nervige Längen. **WERTUNG 2+**

DIE SIMS 2

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Schöner, lebendiger, erotischer: Nach sieben Erweiterungspacks gibt's jetzt endlich eine komplett neue Welt für die Sims.

PC

▲ **COOL IM POOL:** Unsere Valeri Videogames sollte natürlich auch beim Baden schick angezogen sein.

▲ **JOB ODER ROMANTIK?** Schon bei der Schaffung Ihres Charakters setzen Sie Schwerpunkte für dessen weiteres Leben.

▲ **GRAFIK-REVOLUTION:** Der Detailgrad der Sims-Behausungen ist ungleich höher als beim Vorgänger. Gönnen Sie Ihren Sims z.B. eine Spielkonsole, toben die Zockfreudigen sich beim Snowboard-Kracher SSX 3 aus – zu zweit sogar im Splitscreen.

▲ **ABGEDREHT:** Vorgegebene Szenarien bringen Abwechslung in Die Sims 2.

▲ **FESTE FEIERN:** Hat ein Sim Geburtstag, wünscht er sich eine Party. Wie cool die Sause gerade ist, steht rechts oben.

Populär sind momentan viele Games, aber nur "Die Sims" darf sich als erfolgreichstes, weil meistverkauftes Spiel der Welt bezeichnen. Der Nachfolger will nun mit aufgebohrter 3D-Grafik, DNA-Feature und vielen weiteren Neuerungen die Massen abermals begeistern.

UMFANG: Wie gehabt steht die Nachbarschaft im Mittelpunkt der Sims-Welt. Hobby-Bürgermeister erstellen einen eigenen Vorort, platzieren neben Häusern auch Einrichtungen wie Sportstadion, Spielhalle oder Shopping-Center. Gebäude können Sie nun dreistöckig bauen und mit mehr als 500 Objekten ausstatten.

Auch Personen dürfen Sie natürlich ganz nach Ihrem Gusto gestalten: Die extreme Vielfalt an Auswahlmöglichkeiten sollte es Ihnen leicht machen, einen Sim nach Ihrem Abbild oder Ihrer Wunschvorstellung zu kreieren.

Wer sofort mit dem eigentlichen Spiel loslegen will, findet drei vorgefertigte Umfelder dafür vor. Sie übernehmen einfach ein bestehendes Haus inklusive der Bewohner oder Sie ziehen mit einer Familie Ihrer Wahl in ein freies Domizil.

SPIEL: Den Sims stehen Sie nun von der Geburt bis zum Tod zur Seite. Dabei wird das Alter nicht in Lebensjahre, sondern in fünf Phasen unterteilt. Ein Baby benötigt besondere Fürsorge und reagiert sensibel auf äußere Einflüsse. Schon hier können Sie die nötige Basis für ein glückliches Leben schaffen. Als Kind lernt ein Sim zudem gut und schnell.

Erste Kontakte mit Freunden werden im Teenageralter intensiviert. Hier lassen sich schon klare Persönlichkeitszüge ablesen. Für den erwachsenen Sim stehen dann Karriere und Familie im Mittelpunkt. Ist schließlich der Ruhestand erreicht, haben einige Sims plötzlich seltsame Flausen im Kopf. Wie sich ein Sim entwickelt, hängt auch von der Beschaffenheit seiner DNA ab – Eltern geben ihre Gene an den Nachwuchs weiter.

Ihre Sims haben nun auch ein Gedächtnis. Einschneidende Erlebnisse wie der erste Kuss oder der Verlust eines Partners brennen sich im Kopf eines jeden Sim ein und beeinflussen sein weiteres Verhalten. So nagt Arbeitslosigkeit beispielsweise am Selbstvertrauen eines Sim: Er ist mies drauf und verbreitet in der Familie schlechte Stimmung. Nun ist es an Ihnen, Ihrem Sim durch positive Erfahrungen durch diese schwierige Phase zu helfen.

Sims müssen immer noch regelmäßig essen, duschen, pinkeln – und jammern lautstark, wenn eines ihrer acht Grundbedürfnisse vernachlässigt wird. Zusätzlich wird die Stimmung der Sims nun

▲ **HILFREICH:** Infofenster geben dem Spieler regelmäßig Tipps.

▲ **EI, WER KOMMT DENN DA?** Babsi hat Söhnchen Bernd das Laufen beigebracht.

▲ **ANMACHE – DIE 1.:** Im Pool baggert unser Macho Don Lotario auf das Heftigste.

▲ **TYPISCH MANN:** Nach dem "Bettsport" mit Magda Landgraf (Bilderserie rechts) futtert Don Lotario erst mal richtig und hat doch nur die nächste Runde im Kopf. Zur Stärkung dienen ein Steak, Kroketten und Salat – der Detailgrad der 3D-Optik ist beeindruckend.

▲ **ANMACHE – DIE 2.:** Nach weiteren warmen Worten und heftigen Küssen hat Don die hübsche Magda klar gemacht…

▲ **ANMACHE – DIE 3.:** Das erste Techtelmechtel zweier Sims wird mit einem kleinen Filmchen präsentiert.

durch Wünsche und Ängste beeinflusst, die stark vom jeweiligen Charakter abhängen. Ein lockerer Teen z.B. will Partys feiern, während ein introvertierter Vierzehnjähriger am liebsten eine Fremdsprache lernen möchte. Dagegen hat ein Erwachsener Sim große Angst vor dem Verlust des Arbeitsplatzes oder dem Tod eines nahen Angehörigen. Wird einer seiner Wünsche erfüllt, steigt der neu implementierte Glücklichkeits-Meter. Sieht sich ein Sim dagegen in einer seiner Angstvorstellungen bestätigt, sinkt die Zufriedenheit.

Zu den stets wiederkehrenden Wünschen vor allem der männlichen Sims zählt die Lust auf Sex. Legen sich zwei Personen zum Relaxen aufs Bett – und sind die entsprechenden Sympathiewerte auf Höchstniveau – dürfen Sie neben Kuscheln und Knutschen auch die Option Techtelmechtel anklicken. Dann rutschen die Liebeshungrigen unter die Decke und lassen unzüchtige Aktivitäten erahnen, die von einem kleinen Feuerwerk abgeschlossen werden.

Gleichgeschlechtliche Liebe ist übrigens genauso möglich wie betrügerischer Bettsport mit dem Nachbarn – auch das kann ein Sim-Wunsch sein, der bei "Erfolg" seine Zufriedenheit steigert. Kommt aber der betrogene Partner hinter die Affäre, ist dieser alles andere als happy.

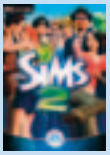
Die virtuelle Welt ist voller Verrücktheiten. Alien-Sims bringen blaue Babys zur Welt, die Seelen verstorbener Sims geistern durchs Haus und Rentner auf Freiersfüßen träumen vom Techtelmechtel in der Öffentlichkeit – oh weia…

FAZIT: Gas oder Bremse? Shotgun oder Plasma? Völlig egal, denn die wirklich wichtigen Fragen in der Spielewelt lauten ab jetzt: Soll sich Daniel liebevoll um seine Frau Angela kümmern, oder schicke ich ihn auf Freiersfüßen ins Nachbarhaus? Schimpfe ich meine unartigen Kids bei jeder Kleinigkeit oder erziehe ich sie antiautoritär? Keine Entscheidung mache ich mir leicht, denn auf Grund des Gedächtnis-Features habe ich ständig Angst, bei meinem "Nachwuchs" irreparable Traumata auszulösen. Auch toll: Der Einstieg wird dem Spieler leicht gemacht und die 13 vorgegebenen Szenarios sind spannender als jede Soap. Außerdem bringt Sie die feine 3D-Optik Ihren Sims endlich ganz nahe. Allerdings sollte Ihr PC dazu mindestens zwei GHz schnell sein und eine aktuelle Grafikkarte besitzen. Actionreiche Minigames gibt's zwar immer noch nicht, doch Tausende liebevoller Details in der "Sims 2"-Welt lassen mich über diese Schwäche gerne hinwegsehen. **SZ**

TESTERGEBNIS

DIE SIMS 2

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich			
Preis	45 Euro			
Zu beachten	Für Konsolen erscheint im Nov. "Die Urbz – Sims in the City". PC-Add-ons für "Die Sims 2" sind in Vorbereitung.			



Genre	Simulation
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	High-End (S. 53)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	niedrig
www.diesims2.de	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration ☐	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
Headset ☐	Tastatur ☑	Maus ☑	
Multitap ☐	Speichern jederzeit		
Texte deutsch	Sprachausgabe simsisch		
USK 6	Spieldauer unbegrenzt		

Pro & Contra	▲ Endlich eine schöne 3D-Sims-Welt ▲ 13 vorgefertigte Szenarios ▲ Mehr Tiefe durch Wünsche+Ängste ▲ Herrlich einfach zu bedienen	
Bild	Schöne, gelegentlich ruckelige 3D-Grafik mit unzähligen Details.	GRAFIK 2
Ton	30 starke Radiosongs und herrliches Gebrabbel in Simsisch.	SOUND 1
USK 6	Mit dramatisch verbesserter Grafik, einer Prise Sex und spannenden Neuerungen liefert EA das Topgame, das wir uns alle erhofft haben.	WERTUNG 1

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Der Verstand als ultimative Waffe: Midways Psycho-Thriller fordert Ihr Hirn – und revolutioniert damit das gesamte Actiongenre.

▲ **PARAPSYCHOLOGIE FÜR EINSTEIGER:** Mit Hilfe übersinnlicher Kräfte packt Nick seine Feinde am Kragen oder entzündet sie bei lebendigem Leibe – eine Kombination dieser beiden Fähigkeiten richtet gleich doppelten Schaden an.

▲ **HEISSE ACTION:** Diese lebendigen Statuen empfängt Nick mit einem Pyrokinese-Feuer – wohl bekomm's!

▲ **FLIEGENDER TEPPICH:** Wer die Telekinese korrekt einsetzt, stellt sich auf eine Steinplatte und schwebt umher.

Klobiger Bizeps und dicke Bleispritzen – aktuelle Actionhelden setzen vornehmlich auf rüde Argumente. Jetzt beginnt dieses Klischee endlich zu bröckeln: Erscheinen doch aktuell gleich mehrere Genrevertreter, deren Frontmänner lieber mit Geisteskräften glänzen.

STORY: Parallel zu "Second Sight" (siehe Test VGA 09/2004) kontrollieren Sie auch in Midways "Psi-Ops" einen zwiespältigen Recken. Geheimagent Nick Scryer verfügt zwar über außergewöhnliche Kräfte, weiß aber auf Grund einer Amnesie nichts mit seiner übersinnlichen Gabe anzufangen. Umso heikler, dass Ihr Alter Ego gerade mitten in einem Fronteinsatz steckt. Mister Scryer kämpft nämlich gegen "Die Bewegung", eine Terrortruppe mit beachtlichem Gewaltpotenzial.

SPIEL: Nun liegt es also an Ihnen, die bösen Buben in acht Missionen zu stoppen: Sie spurten aus der Verfolgerperspektive durch verschiedene Polygon-Szenarios, begrüßen anrückendes Feindvolk mit Ihrer MG, nutzen aber vorrangig die Psycho-Talente Ihres Recken. Ihr Pixel-Söldner wirft mittels Telekinese massive Gegenstände auf seine Widersacher und schickt durch Pyrokinese lodernde Flammen auf eine todbringende Reise. Nick kann sich sogar im Schädel des nächsten KI-Gegners häuslich einrichten, um den Widersacher als unfreiwilligen Amokläufer durch die Gegend rennen zu lassen. Wer bevorzugt im Verborgenen agiert, schwebt dank der so genannten Fernobservierung kurzzeitig als unsichtbarer Geist umher. Auf diese Weise können Sie in entfernte Räume blicken, ohne dabei vorhandene Wachmänner zu alarmieren.

Das Herzstück von "Psi-Ops" hört jedoch auf den Namen Havok: Dank der modernen Physikroutine verhalten sich alle Objekte wie im realen Leben und eröffnen Interaktionsmöglichkeiten. Ob Sie nun Kistenstapel zum Umstürzen bringen, hölzernes Mobiliar abfackeln oder Halunken gegen's Mauerwerk schmettern – Ihrer Experimentierfreude sind keine Grenzen gesetzt.

FAZIT: Wer hätte das gedacht: Ausgerechnet Midway liefert eine Action-Innovation ab und lässt die Konkurrenz wie tumbe Rabauken aussehen? Tatsächlich erstaunt besonders die realistische Physik. Auch das Psi-Arsenal ist dank pfiffiger Steuerung stets nur einen Knopfdruck entfernt. Ohne Rüffel kommt "Psi-Ops" jedoch nicht davon. Es ärgern die hanebüchene Story und aus dem Nichts auftauchende Bösewichter. Trotzdem hat "Psi-Ops" das Zeug zum Überraschungshit! TK

TESTERGEBNIS

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

System	PC	PC	PS2	Xbox	GC	GC
Erscheint			erhältlich	erhältlich		
Preis			60 Euro	60 Euro		
Zu beachten	Besonders brutale Szenen wurden in der deutschen Fassung geschnitten. Umsetzungen sind nicht geplant.					

Genre	Action
Hersteller	Midway
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.psiopsgame.com	

PC GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	18	Spieldauer	ca. 8 Std.

Pro & Contra ▲	Brillante, realistische Spielphysik
▲	Innovativer Einsatz von Psi-Kräften
▼	Vorhersehbare B-Movie-Story
▼	Wiederbelebte Gegner nerven
Bild	Flüssige Grafik mit optionalem 16:9 und 50/60-Hz-Umschalter. **2 GRAFIK**
Ton	Wuchtige Surround-Klänge und gute Synchronsprecher. **2+ SOUND**
	Knapp am Hit vorbei: Neuartige Pyschoaction in schickem Gewand – nur die zu hartnäckigen Widersacher verballern etwas den Spielspaß. **WERTUNG 2+**

DTM RACE DRIVER 2

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Der Nummer-1-Rennspielhit für PC und Xbox erscheint jetzt auch für die PS2 – und wir haben ausführliche Testfahrten unternommen.

▲ **ÜBERHOLMANÖVER:** In dieser Kurve probieren wir unser Glück, aber der Vordermann macht in Kürze "die Türe zu". Dass die Computerautos echte Gegner und nicht nur rollende Slalomstangen sind, gehört zu den großen DTM-2-Stärken.

▲ **SCHÖNER AUSBLICK:** Die PS2-Fassung ist nicht nur beim Weitblick den anderen Versionen ebenbürtig.

▲ **BEULENPEST:** Die gelb-roten Symbole im Tacho zeigen es an: Unser Ford GT 90 ist nicht nur optisch schon derb zerknittert.

Die Ersten werden die Letzten sein: Gab es "DTM Race Driver" anfangs nur für die PS2, waren beim zweiten Teil Xbox und PC zuerst dran. Zeitweilig hieß es sogar, eine PS2-Version werde überhaupt nicht erscheinen – Sonys Konsole sei den technischen Anforderungen nicht gewachsen. Ein geschickter Bluff von Codemasters, wie sich angesichts der erstklassigen Umsetzung im Nachhinein herausstellt.

STORY: Während Top-Rennfahrer im richtigen Leben nur noch in einer Serie unterwegs sind, wechseln Sie im Spiel häufiger den Untersatz als andere ihre feuerfeste Unterwäsche. Über acht Jahre und 32 Rennserien hinweg sollen Sie sich zum Spitzenpiloten hocharbeiten. Erstklassige Rendersequenzen erzählen die erträgliche "Liebe, Lügen & Intrigen"-Rahmenhandlung.

SPIEL: "DTM Racer Driver 2" setzt vor allem auf Masse. Allein die Anzahl der Strecken (57), Autos (35) und Rennserien bürgt für wochenlange Abwechslung. Speziell in den selbst zusammenstellbaren Meisterschaften, in denen Sie mit voller Distanz, hochgeschraubter Gegner-KI und notwendigen Boxenstopps spielen.

Zur Masse kommt glücklicherweise aber auch die Klasse: Das Fahrverhalten stellt bis auf einige Ausnahmen eine hundertprozentige Steigerung zum ersten Teil dar. Dort haben sich speziell die DTM-Geschosse wie Seifenstücke in der nassen Badewanne fahren lassen. Zur richtigen Simulation ist "DTM 2" zwar nicht mutiert, doch endlich vermitteln TT, CLK und Astra echten Fahrspaß. Dafür sorgt auch die aggressive Gegnerschar, die "DTM Race Driver 2" zu einem der wenigen aktuellen Rennspiele mit wirklich packenden Kämpfen um den Sieg macht.

Technisch ist die PS2-Umsetzung exzellent gelungen. Bis auf minimale Ruckler in Kurven läuft die Grafik flüssig, auch die gefürchteten Pop-ups bleiben aus. Und das alles ohne die Einschränkungen (maximal 14 Autos) des PS2-Vorgängers. Mit einer Extra-Strecke, dem Pro-Sim-Modus und abspeicherbaren Replays hat die PS2-Version dem Xbox-Pendant sogar einiges voraus.

FAZIT: Auch auf der PS2 fasziniert "DTM Race Driver 2" mit seinen vielfältigen Qualitäten. Es verbindet großen Umfang mit toller Technik und forderndem Fahrverhalten. Vor allem aber lacht hier das echte Rennfahrerherz: Sich mit zwanzig Fahrern rundenlange Duelle um die Plätze zu liefern, dabei Lackproben auszutauschen und auch mal einen Totalverlust hinnehmen zu müssen – das bietet derzeit keine andere PS2-Raserei. MG

TESTERGEBNIS

DTM RACE DRIVER 2

System	PC PC	PS2 PS2	Xbox Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	07.10.	erhältlich	
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Die PS2-Version unterstützt das Driving-Force-Pro-Lenkrad von Logitech samt seiner 900-Grad-Funktion.			

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 53)
Anzahl der Spieler	1-20
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	sehr hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.codemasters.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☑ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☑	Speichern	nach Rennen
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra ▲	Technisch hervorragende Umsetzung
▲	Derzeit bestes PS2-Allround-Rennspiel
▼	Schikanen zu leicht abkürzbar
▼	Keine Qualifying im Karriere-Modus
Bild	Ruckeln und Flimmern minimal, kein 16:9-Modus.
Ton	Qualität der Motorengeräusche schwankend, gute Sprachausgabe.

GRAFIK 1–

SOUND 2+

USK

"DTM 2" kombiniert spannende Rennen, gute Fahrphysik, astreine Technik und einen gewaltigen Umfang zum Top-Racer für die Massen.

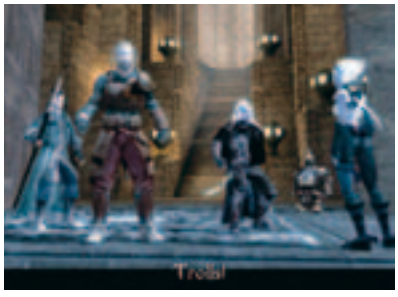
WERTUNG 1

DEMON STONE

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Die "Vergessenen Reiche" werden zum Schauplatz einer Dämoneninvasion aus den Parallelwelten. Wer stellt sich der Bedrohung?

▲ **FEUER UND EIS:** Zisch! Die Eistrolle lassen sich nur mit entflammten Waffen verletzen. Die Klingen brennen aber immer nur für wenige Sekunden. Erlöschen sie, muss man sie an einer Feuerstelle wieder anzünden.



▲ **BONUSCHARAKTER:** Der berühmte AD&D-Charakter Drizzt Do'Urden (2.v.r.) ist im siebten Kapitel spielbar.

▲ **MACHT DER MAGIE:** Illius kann den roten Drachen mit seinem Zauber kurz betäuben. Zeit für Ranneks Zweihänder!

Unter der Maxime "Erst die Charaktere, dann die Geschichte" entwickelte Stormfront unter der Leitung des Bestsellerautors R. A. Salvatore das Action-Rollenspiel "Demon Stone". Ziel dieser Herangehensweise war es, die Helden des Fantasy-Spektakels glaubwürdiger und realer als in anderen Spielen erscheinen zu lassen.

STORY: Trotz ihrer unterschiedlichen Herkunft hat das Schicksal die drei Abenteurer Rannek, Zhai und Illius zusammengeführt. Krieger Rannek kann es dank seines mächtigen Schwertes mit jedem Monster aufnehmen. Zhai, die Halb-Drow, ist gewandt und attackiert ihre Gegner am liebsten hinterrücks. Illius hingegen verlässt sich am liebsten auf seinen Zauberstab. Die drei wurden auserkoren, den Chaosfürsten Ygorl und die Githyanki-Herrin Cireka in den mächtigen Dämonenstein zu bannen. Falls sie versagen, droht ihrer Welt Fearun der Untergang.

SPIEL: In zehn Kapiteln bahnt sich die illustre Gruppe ihren Weg durch dunkle Höhlen, metzelt sich durch Monsterhorden, wehrt Belagerungen ab und muss sich sogar gegen einen roten Drachen behaupten. Mit einem einfachen Druck auf das Steuerkreuz kann man zwischen den Charakteren hin und her wechseln. Während man einen der drei Helden steuert, übernimmt der Computer die beiden anderen. Einfache Aktionen wie Schlagen, Treten oder Blocken werden mit nur einer Taste ausgeführt. Durchschlagende Angriffe sind hingegen nur durch komplizierte Tastenkombinationen möglich.

Nach jedem Abschnitt gibt es Erfahrungspunkte und Gold. Damit lassen sich neue Angriffe freischalten beziehungsweise Waffen und Rüstungen kaufen. Wem das zu kompliziert ist, der überlässt das Aufmotzen einfach seiner PS2.

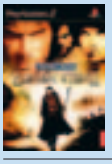
Technisch ist "Demon Stone" hervorragend. Besonders die ruckelfreie Grafik mit den Massenschlachten und den riesigen Monstern sorgt für eine unvergleichliche Atmosphäre. Aber auch der Sound mit einer recht guten deutschen Sprachausgabe kann sich hören lassen.

FAZIT: "Demon Stone" ist ein außergewöhnliches Action-Rollenspiel. Zum einen wird die Story packend erzählt und zum anderen verstand es Stormfront, dem Spiel mit vielen Kleinigkeiten Leben einzuhauchen. Außerdem machen die intelligenten Endgegnerkämpfe richtig Spaß. Leider wurde zu Gunsten der dynamischen Kamera ein Mehrspieler-Modus gestrichen. Schade, denn das wäre das I-Tüpfelchen auf der ansonsten fesselnden, wenn auch kurzen Monterjagd gewesen. SH

TESTERGEBNIS

DEMON STONE

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		16.09.	2005	
Preis		60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Die Xbox-Version ist für Deutschland noch nicht offiziell angekündigt worden. Also abwarten, Xbox-Fans!			



Genre	Action-RPG
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.atari.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 16 Std.

Pro & Contra	▲ Mitreißende Atmosphäre
	▲ Spannende Endgegnerkämpfe
	▲ Viel Interaktion mit der Umgebung
	▼ Kein Zweispieler-Modus, zu kurz
Bild	Tolles Figurendesign und imposante Schlachten. Besser geht's kaum.
Ton	Der passende Fantasy-Soundtrack unterstützt auch Dolby Pro Logic II.

GRAFIK 1–

SOUND 2

16 USK

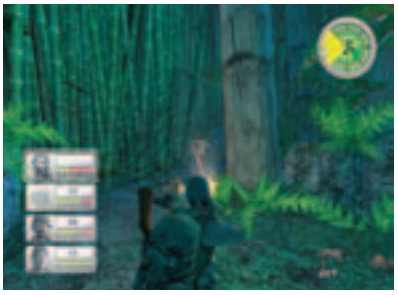
Fantastisches Abenteuer mit viel Action und kleinen AD&D-Anleihen. Nur der etwas magere Umfang steht einer Traumwertung im Wege.

WERTUNG 1–

CONFLICT: VIETNAM

Taktische Dschungelaction: SCis Konsolen-Söldner begeben sich in die grüne Hölle – wir schlagen uns durchs virtuelle Unterholz.

▲ **FREIWILLIGE VOR:** Um nicht selbst ins tödliche Kreuzfeuer des Vietcong zu geraten, schicken Sie Ihre KI-Kameraden an die Front. Dumm nur, dass Ihre Kumpane oft unbeholfen in Sprengfallen tappen und nicht nach herumliegender Munition greifen.



▲ **GRÜNE HÖLLE:** In den verwinkelten Dschungelszenarios warten tödliche Hinterhalte auf Ihr tapferes Trio.

▲ **SCHWIMMENDE FESTUNG:** Auf dem Kanonenboot verdingen Sie sich als Bordschütze – ein martialisches Vergnügen!

Die Golfkriege haben als Software-Inspiration ausgedient. Neuerdings nimmt sich "Conflict"-Entwickler Pivotal Games des amerikanischen Traumas an und verfrachtet seine erfolgreiche Shooter-Reihe kurzerhand nach Asien.

STORY: Gemäß den beiden erfolgreichen "Desert Storm"-Ablegern schlüpfen Sie abermals in die Uniformen von vier Rekruten mit individuellen Vorlieben: Mediziner Cherry heilt seine Kumpels, Scharfschütze Junior trifft jedes noch so kleine Ziel und Bleispritzen-Experte Hoss schleppt schwere Wummen. Die Leitung des Quartetts obliegt dem bärbeißigen Ragman.

SPIEL: Für den glimpflichen Ausgang der 14 Front-Missionen müssen Sie immer noch eigenhändig sorgen: Sie bugsieren Ihr Team zu vorgegebenen Zielpunkten, nutzen das Dickicht als Deckung und beantworten feindliche Übergriffe mit bleihaltigen Argumenten.

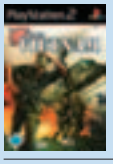
Nur wer seine KI-Kumpane clever einsetzt, entkommt dem kriegerischen Schlamassel: Auf Knopfdruck blöken Sie Kommandos wie "Folgt mir!" oder "Haltet die Stellung!" Selbst mit komplexeren Befehlen kommen die virtuellen Helfer locker klar – einmal mit der Aktionstaste den nächsten Panzer angeklickt, schon startet Ihre Mannschaft eine Attacke. Dennoch bleibt die Drecksarbeit zumeist an Ihnen hängen: Clevere Hobby-Rambos wechseln deshalb zwischen den vier Schutzbefohlenen hin und her und nehmen Schurken aufs Korn. Die zugehörige Waffenriege rekrutiert sich aus bewährten Genrestandards – von Pistolen über Maschinengewehre bis hin zu Granaten. Trotz der Knarrenvielfalt ist "Conflict: Vietnam" kein Zuckerschlecken, sondern ein Spießrutenlauf mit eingebauter Frustgarantie – zumal Sie sogar beim mittleren Schwierigkeitsgrad nur zwei Mal pro Schauplatz abspeichern dürfen. Das hätte man besser lösen können.

FAZIT: Obwohl "Conflict: Vietnam" zunächst nach einer rundum aufpolierten Fortsetzung aussieht, bleibt der Action-Eintopf hinter seinen Wüsten-Vorläufern zurück. Die Hauptschuld am Spielspaßabstieg trägt das wirre Leveldesign: Allerorten warten ebenso zielsichere wie perfekt getarnte Unholde auf Ihre Truppe. Da hilft selbst strategisches Vorgehen herzlich wenig. Weiterhin nagen diverse KI-Macken und das knauserige Speichersystem am Nervenkostüm des Sofasoldaten. Somit entpuppt sich der spielerische Asientrip als ein Fall für tolerante Genre-Anhänger mit Nerven aus Drahtseilen. Der Rest sucht sich eine leichtere Alternative. **TK**

TESTERGEBNIS

CONFLICT: VIETNAM

System	PC PC	PS2 PS2	Xbox Xbox
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro
Zu beachten	Den Coop-Modus gibt's nur für Konsole: Auf PS2 dürfen zwei Spieler ran, auf Xbox maximal vier.		



Genre	Taktik-Action
Hersteller	Ubisoft/Sci
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Anzahl der Spieler	1–2 (PS2) 1–4 (Xbox)
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.conflict.com	

GAMES AKTUELL TOP-HIT

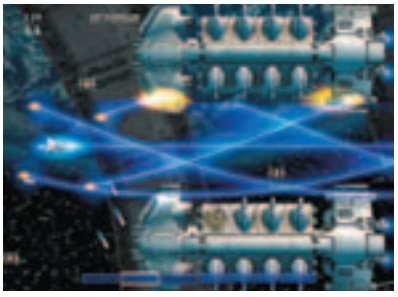
Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	15 Std.

Pro & Contra	▲ Atmosphärische Tropenwald-Levels
	▲ Komplexe Befehle möglich
	▼ Chaotisches Leveldesign
	▼ KI-Mitstreiter haben Aussetzer
Bild	Detaillierte Texturen, nur wenige Ruckler, 16:9-Modus. — GRAFIK 2
Ton	Nette Melodien und blecherne Sprach-Samples in Dolby Pro Logic II. — SOUND 2–
	Strategischer Fehler: Trotz vieler Verbesserungen macht die frustig schwere Taktikballerei weniger Spaß als ihre Vorläufer. Nur für Profis! — WERTUNG 2–

GRADIUS V

Retten Sie die Erde vor einer Alien-Bedrohung aus dem All.

▲ **FLÄCHENDECKEND:** Der Fächer-Laser ist effektiv, aber schwer zu steuern.



▲ **ABSCHIRMEN:** Der Rotationslaser bildet fast schon ein kleines Schutzschild um den Raumgleiter herum.

Seit es Spiele mit dreidimensionaler Polygon-Grafik gibt, ist ein ehemals populäres Genre so gut wie ausgestorben: die Weltraum-Ballerei. Konami stellt sich diesem Trend entgegen und belebt seine Shooter-Serie "Gradius" wieder. Zwar handelt es sich bei "Gradius V" um einen zweidimensionalen Horizontal-Scroller (man fliegt von links nach rechts), jedoch bestehen alle Objekte und Gegner aus Polygonen. Das erzeugt einen plastischen Effekt.

Spielerisch hat sich wenig geändert: Noch immer stürzen sich unzählige Alien-Schiffe auf Ihren Gleiter, den es so schnell wie möglich aufzurüsten gilt. Durch's Aufsammeln von Power-ups docken Sie bis zu vier Beiboote an, die Ihre Feuerkraft verstärken. Am Ende jedes der sieben Abschnitte wartet ein Boss, der jeweils eine gut geschützte verletzliche Stelle aufweist. Der Schwierigkeitsgrad ist in fünf Stufen einstellbar, wobei man selbst auf "sehr einfach" einige Anläufe braucht, bevor man den Abspann sieht.

FAZIT: "Gradius V" ist ein kurzweiliger Weltraum-Shooter mit abwechslungsreichen Levels und austariertem Schwierigkeitsgrad. Trotz einiger fieser Stellen bleibt die Motivation stets hoch. Außerdem gibt es einen simultanen Zweispieler-Modus. SH

TESTERGEBNIS

GRADIUS V

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		08.10.		
Preis		30 Euro		
Zu beachten	Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant.			

Genre	Shoot'em-Up
Hersteller	Konami
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.konami-europe.com	

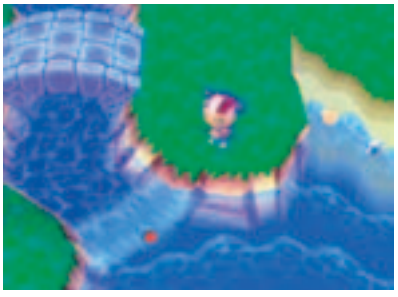
Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☑	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	6 Std.

Pro & Contra ▲	Schöne Weltraumatmosphäre
▲	Flache, motivierende Lernkurve
▼	Einige Stellen sind sehr schwer
▼	Keine Innovationen
Bild	Technisch einwandfreie Grafik. Dennoch wäre mehr drin gewesen. — GRAFIK 2–
Ton	Typische Explosionsgeräusche. Die Musik ist japanisch schräg. — SOUND 3
USK 16	Mitreißende und schwere Space-Ballerei ohne Neuerungen. Fans der klassischen Shooter werden sicher ihr helle Freude haben. — WERTUNG 2+

ANIMAL CROSSING

Willkommen in Nintendos digitalem Puppenhaus.



▲ **PETRI HEIL!** Der Verkauf von selbst geangelten Fischen saniert Ihr Bankkonto.

▲ **SCHÖNER WOHNEN:** Innenarchitekten verschönern ihre Hütte mit Accessoires – sogar Nintendo-Konsolen gibt's zu kaufen.

Wunder geschehen immer wieder: Fast drei Jahre nach dem Japan-Release schafft es Nintendos "Animal Crossing" noch in PAL-Gefilde. Das Spielprinzip der Importperle erinnert an "Die Sims": Sie wetzen also nicht unter Druck durch Levels, sondern werden Teil einer Digi-Gemeinde – mit allen Rechten und Pflichten.

Fleißige GameCube-Bürger verschicken demnach Briefe an virtuelle Verwandte, erledigen Botengänge für KI-Freunde oder richten ihre Behausung wohnlich ein. Das Besondere an der Sozial-Software: Schalten Sie Ihre Konsole ab, läuft das polygonale Treiben unvermindert weiter! "Animal Crossing" greift nämlich bei jedem Start auf die Systemuhr Ihrer Konsole zu. Im Spiel vergeht also dieselbe Zeitspanne wie in der Realität. Selbst an Feiertage haben die Entwickler gedacht: Wer beispielsweise an Silvester zockt, erlebt ein kleines Bildschirm-Feuerwerk.

FAZIT: "Animal Crossing" sorgt bei erwachsenen Zockern für Kariesbefall. Umso verwunderlicher, welch tief schürfende Alltagssimulation hinter der Fassade steckt. Weil das Aufzählen aller Feinheiten jedoch den Rahmen sprengen würde, fassen wir uns kurz: Geben Sie diesem skurrilen Geheimtipp eine Chance – es lohnt sich in jedem Fall! TK

TESTERGEBNIS

ANIMAL CROSSING

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint				erhältlich
Preis				60 Euro
Zu beachten	Über den GBA-Link können Sie eine Bonus-Insel betreten. Dem Spiel liegt eine kostenlose Memory Card bei.			

Genre	Lebenssimulation
Hersteller	Nintendo
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	niedrig
www.animal-crossing.de	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	Gebrabbel
USK	frei	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Genialer Einsatz der Systemuhr
▲	Glaubwürdige, lebendige Spielwelt
▲	Schier unendliche Geheimnis-Fülle
▼	Knuddel-Grafik setzt Toleranz voraus
Bild	Kunterbunte Landschaft, klobige Charaktere, leider kein 16:9-Modus. — GRAFIK 3
Ton	Seichte Melodien und kuriose Kauderwelsch-Sprachausgabe. — SOUND 3–
USK frei	Ebenso simple wie faszinierende Lebenssimulation mit beachtlichem Suchtfaktor – nur die kindisch-naive Aufmachung schreckt ab. — WERTUNG 1–

CRISIS ZONE

Laden, entsichern, ballern: Lichtpistolen-Action wie in Hollywood.

▲ **ZÄH:** Der erste Panzer schießt Ihnen den Boden unter den Füßen weg!

▲ **VIEL FEIND, VIEL EHR':** Bei solchen Horden schwenken Sie Ihre MP, um viele Schurken in einem Aufwasch zu treffen.

Wenn's irgendwo auf der Welt so richtig brenzlig wird, greift Claude McGarren mit seiner S.T.F.-Spezialeinheit ein. In die Rolle des Elitetruppenkapitäns schlüpfen nun Sie. Während vor Ihnen in feinster Polygon-Optik Ganoven in Kompaniestärke angreifen, machen Sie mit Ihrer Maschinenpistole den Weg frei.

Haben Sie alle 40 Kugeln verschossen – was auf Grund der Automatik ruck, zuck passiert – gehen Sie kurz hinter Ihrem massiven Stahlschild in Deckung und laden nach. Bleiben Sie jedoch nicht zu lange außer Gefecht: Treffsichere Schützen blasen Ihnen in Sekundenschnelle eines Ihrer Lebenslichter aus. Wenn die Schurken dann jeweils am Ende eines Levels mit Panzer, Boot oder Helikopter anrücken, müssen Sie diese fix Stück für Stück zu Kleinholz ballern.

Witzig bei dieser inoffiziellen "Time Crisis 3"-Fortsetzung: Detailreicher denn je zerbröseln Sie buchstäblich alles, was zwischen Ihnen und dem Mob steht. Glasscheiben, Flaschen, Forschungsrechner, Skulpturen, Regale, Kisten – wenn Sie mit Ihren Widersachern abgerechnet haben, geht der Versicherungsschaden in die Millionen.

FAZIT: Brillant inszenierte, abwechslungsreiche Randale mit traumhaft präziser Lichtpistolen-Steuerung. **CB**

TESTERGEBNIS

CRISIS ZONE

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		20.09.		
Preis		60 Euro		
Zu beachten	Auch mit Controller spielbar, doch erst mit einer oder zwei G-Con-Lichtpistolen kommt richtig Spaß auf.			

Genre	Lightgun-Shooter
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
http://de.playstation.com	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☑	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Episode
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 5 Std.

Pro & Contra ▲	Komplett zerstörbare Umgebung
▲	Nonstop-Ballerei mit Anarcho-Appeal
▼	Fast nur MP-Dauerfeuer
▼	Crisis-Bonusmissionen zu schwer
Bild	Butterweiche, knallbunte Optik mit enorm vielen Spezialeffekten.
Ton	Enttäuschend: Nur kurze, andauernd wiederholte Musik, kaum Sprache.
	Kompetente Fortsetzung der "Time Crisis"-Serie ohne Innovationen. Für Genrefans Pflicht, auch wenn "Time Crisis 3" besser ist.

GRAFIK 1–
SOUND 3
WERTUNG 2+

EVIL GENIUS

Sadistisch und gemein: Werden Sie zum ultimativen Superschurken.

▲ **BÖSEN AUGEN ENTGEHT NICHTS:** Die Ansicht lässt sich zoomen und drehen.

▲ **HALUNKEN-ALLTAG:** Während unsere Funker mit Agenten kommunizieren, sprengt der Arbeiter (rechts) einen neuen Gang frei.

Allmachtsfantasien ausleben, eine Privatarmee heranzüchten und spießige Agenten foppen: Dank Vivendi dürfen nun auch PC-Besitzer anarchische Schandtaten begehen. Bei "Evil Genius" markieren Sie den virtuellen Goldfinger, zimmern sich ein Hauptquartier zusammen und streben nach der Weltherrschaft.

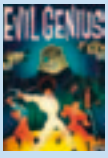
Doch so ein tyrannisches Lebenswerk erfordert clevere Strategien. Nur wer die Infrastruktur seiner Basis gekonnt aufzieht, wird irgendwann zum Mega-Halunken: Ob Sie nun KI-Sklaven hochpäppeln, ein Hotel errichten (damit die Touristen keinen Verdacht schöpfen!) oder Superbomben basteln – jede Aktion kostet bare Münze. Ergo schicken zukünftige Diktatoren ihre Mannen aus, um internationale Regierungen zu erpressen oder deren Machthaber zu entführen.

FAZIT: "Austin Powers" zum Mitspielen: Wer die abgedrehte Kinoparodie mochte, wird das aberwitzige "Evil Genius" sofort ins Herz schließen. Doch Vorsicht: Hinter der gagreichen Fassade steckt ein durchaus komplexer Strategietitel – ohne Hirnschmalz kommen Sie nicht weit. Umso trauriger, dass die Luft bereits nach wenigen Stunden raus ist – es fehlt der Software-Parodie einfach an Spieltiefe und Langzeitmotivation. **TK**

TESTERGEBNIS

EVIL GENIUS

System	PC	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		01.10.			
Preis		45 Euro			
Zu beachten	Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant.				



Genre	Strategie
Hersteller	Vivendi Universal
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 51)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.howevilareyou.com	

Vibration	☑	Lenkrad	☑
Lightgun	☑	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☑	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	12	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Herrlich alberne Spielidee
▲	Intuitive Bedienung per Maus
▼	Auf Dauer recht eintönig
▼	Grafisch eher zweckmäßig
Bild	Knallige Farben und skurrile, aber detailarme Polygon-Charaktere.
Ton	Stimmungsvoller Sixties-Soundtrack, amüsante Sprachsamples.
	Potenzial verschenkt: Trotz der erfrischenden Grundidee verliert die Bösewicht-Simulation schnell an Reiz – komisch ist's aber allemal!

GRAFIK 3
SOUND 2
WERTUNG 2–

NHL 2005

Hervorragendes Eishockey mit deutlichem Update-Charakter.

▲ **KOPFSACHE:** Beim "Free For All" wagt EA einen Ausflug ins Fun-Eishockey.

▲ **REPLAY:** Nur in der Wiederholung lassen sich grafische Details wie die halbtransparenten Jerseys gebührend bewundern.

Das 2005er-"NHL" ist ein typischer EA-Sports-Vertreter: Spielgefühl und Grafik erinnern an den Vorgänger "NHL 2004" – das riecht nach Luxus-Update. Nur Kennern fallen die vielen Verbesserungen im Detail auf. Diese dienen in erster Linie dem eigenen Spielaufbau: Die Teamkollegen verhalten sich schlauer, die Computerverteidiger setzen nicht mehr so penetrant zum Bodycheck an. Dazu dürfen Sie nun auch Spieler ohne Puck steuern – etwa um störende Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Der Dynasty-Modus präsentiert sich optisch attraktiver und gibt dem Manager ein paar neue Optionen an die Hand. Neben der kompletten Karriere stehen viele weitere Modi bereit, darunter die WM. Seltsam ist EAs Online-Politik: Neben den PC- dürfen sich heuer auch PS2-Spieler die Schlagschüsse im Internet um die behelmten Ohren pfeffern. Auf der Xbox bleibt der Netzwerkadapter hingegen kalt.

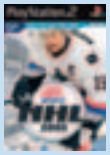
FAZIT: Nach dem generalüberholten "NHL 2004" belässt es EA Sports diesmal beim Feintuning. Als Zielgruppe bleiben somit "NHL"-Neulinge, "NHL"-Sammler und PS2-Onliner übrig. Gelegenheits-Puckjäger mit dem Vorgänger im Schrank können diesen Jahrgang getrost überspringen. MG

TESTERGEBNIS

NHL 2005

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	23.09.	07.10.	30.09.	07.10.
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: PC- und PS2-Version haben einen Online-Modus, Xbox- und GC-Version hingegen nicht.



Genre	Sport
Hersteller	EA Sports
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 53)
Anzahl der Spieler	1-8
Onlinefähig	☑ (PC/PS2)
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.electronicarts.de	

TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☑ Maus ☑
Multitap	☑	Speichern	nach Spiel
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	frei	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra:
- ▲ Motivierender Dynasty-Modus
- ▲ Sinnvolles spielerisches Feintuning
- ▲ Dicke Lizenzen bis hin zur DEL
- ▼ Eher Update als richtig neues Spiel

Bild: Mitunter wirken die Animationen etwas hektisch. **2+ GRAFIK**

Ton: Dynamischer englischer Spielkommentar, dem die Abwechslung fehlt. **2 SOUND**

Das 2005er-"NHL" ist eines der besten überhaupt. Wer bereits den Vorgänger besitzt, wird mangels Innovationen dennoch enttäuscht sein. **WERTUNG 1–**

WARIOWARE INC.: MEGA PARTY GAMES

Vorhang auf für die kurioseste Minispielsammlung aller Zeiten.

▲ **WACKELIG:** Auf den schaukelnden Schildkröten müssen Sie die Balance halten.

▲ **KLASSIKER:** In einem Minispiel düsen Sie über die Pisten des Oldies Excitebike, der einst auf Nintendos NES erschien.

Mit "WarioWare Inc." erscheint einer der großen GBA-Hits des Jahres 2003 für den GameCube. Entgegen dem allgemeinen Trend hin zu immer komplexeren Videospielen reduzierte Nintendo den Titel auf das Wesentliche: Eingebettet in eine denkbar dünne Story absolvieren Sie mehr als 200 witzige Minispiele. Beispielsweise müssen Sie Raumschiffe vom Himmel schießen, als Torhüter Ihren Kasten sauber halten oder als Strichmännchen über Seile springen. Die Spielchen dauern in der Regel nur wenige Sekunden und erfordern schnelle Reflexe.

Die größte Neuerung der GameCube-Version sind zahlreiche Mehrspieler-Modi für bis zu vier Teilnehmer. In einigen Minigames dürfen bei fliegendem Controller-Wechsel bis zu 16 Spieler ihr Glück versuchen. Die Präsentation wurde beinahe unverändert vom GBA übernommen – besonders die extrem simple Optik ist nichts für Grafikfetischisten. Fairerweise kommt das Spiel aber auch nicht zum Vollpreis, sondern für günstige 30 Euro in die Läden.

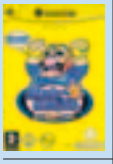
FAZIT: Wenn Sie alleine vorm GameCube sitzen, lohnt sich der Kauf von "WarioWare Inc." nicht. Mit jedem weiteren Mitspieler klettert der Spielspaß aber nach oben und macht den Titel zum tollen Partyspiel. FK

TESTERGEBNIS

WARIOWARE INC.: MEGA PARTY GAMES

System	GC
Erscheint	erhältlich
Preis	30 Euro

Zu beachten: Mit einem Linkkabel können Sie alternativ ein Game Boy Advance als Controller benutzen.



Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Nintendo
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-16
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.nintendo.de	

TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	nach Abschnitt
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra:
- ▲ Enorm spaßige Mehrspieler-Modi
- ▲ Anarchische Minispiele
- ▼ Solisten wird es schnell langweilig
- ▼ Hoffnungslos veraltete Optik

Bild: Sehr bescheiden: Die Minigames sehen exakt so aus wie auf dem GBA. **4 GRAFIK**

Ton: Fröhliche Klänge, die weder positiv noch negativ auffallen. **2– SOUND**

Solo-Flop, Multi-Top: Die technisch unspektakuläre Reflextestorgie glänzt erst mit mehreren Spielern – dann geht aber die Post ab! **WERTUNG 2**

LESERBRIEFE

Liebe Leser, wir freuen uns über Lob und Kritik zur Videogames Aktuell genauso wie über Kommentare zu aktuellen Spielen sowie Fragen, die Ihnen auf den Nägeln brennen. Auch Beiträge zur Frage des Monats (rechts unten auf der folgenden Seite) sind natürlich sehr willkommen. Schreiben Sie uns! Sie erreichen uns entweder per E-Mail unter leserbriefe@gamesaktuell.de oder mit einem Brief an die nachfolgende Adresse:

CyPress GmbH | Stichwort: VGA-Leserbriefe | Max-Planck-Straße 13 | D-97204 Höchberg

Handheld-Freak

Hallo VGA-Team,

seit ich denken kann, bin ich begeistert von mobilem Spielen. Vom ersten Game Boy mit grünem Display über Gameparks GP 32 bis zum schicken GBA SP war ich in Sachen Handheld immer auf dem neuesten Stand. Natürlich lese ich in der VGA immer zuerst eure tollen GBA-Tests, doch leider erfährt man in eurem Heft für meinen Geschmack etwas wenig über die beiden neuen Systeme Sony PSP und Nintendo DS.

Schade eigentlich, denn ich kann es kaum erwarten, bis diese beiden Schmuckstücke in den Handel kommen und will natürlich alles über sie wissen. Bitte berichtet doch etwas umfangreicher über PSP und DS. Ansonsten: Macht weiter so! **GRUSS, TOMMY**

VGA: Hi Tommy, Überraschung!!! Ab dieser Ausgabe haben wir eine neue Handheld-Sektion im Heft. Ab Seite 96 erfährst du alles über die wunderbare Welt des mobilen Spielens – News über PSP und DS inklusive! **Ciao Patric**

Andere Vollversionen

Hi VGA-Team!

Ich bin PC-Besitzer und finde euer Magazin echt toll. Eure Vollversionen gefallen mir auch recht gut. Nur: Steckt mal bitte mehr Renn- oder Rallyespiele in euer Heft. Nicht so viele Shooter oder Kriegsspiele wie in den letzten 100 Ausgaben. Außerdem versteh' ich nicht, warum die VGA in Österreich teurer ist. Aber halb so schlimm, denn ansonsten ist euer Heft 1A – weiter so! **CIAO, MARTIN**

VGA: Hi Martin, zunächst danke für dein Lob. Wir bemühen uns in Zukunft, auch mal ein Rennspiel als Vollversion ins Heft zu nehmen – hoch und heilig versprochen! Die VGA ist durch Zoll und Transport in Österreich leider um 20 Cent teurer. Wir bitten um Verständnis! **Tschüss, Patric**

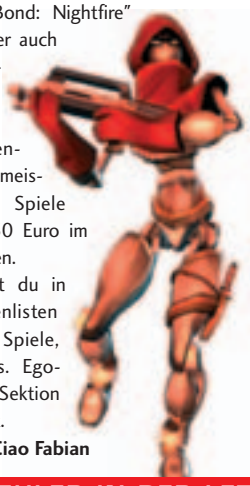
Ego-Shooter für PS2

Hallo,

erst einmal ein großes Lob an euer Heft, ich bin seit ungefähr einem halben Jahr begeisterter Leser und habe auch schon ein Abo abgeschlossen. In letzter Zeit hab' ich festgestellt, dass ich in eurem Heft wenige Ego-Shooter für die PS2 finde. Daher meine Frage: Könnt Ihr mir ein paar gute Ego-Shooter für die PS2 empfehlen? Am besten wären Platinum-Titel, da ich ein armer Spieler bin und nicht viel Geld zur Verfügung habe.

HERZLICHEN DANK MARCO H.

VGA: Hi Marco, folgende Ego-Shooter für die PlayStation2 sind auf jeden Fall spielenswert, zur besseren Orientierung haben wir den Hersteller in Klammern hinter dem Spieletitel angegeben: "TimeSplitters 2" (Eidos), "Warhammer 40000: Fire Warrior" (THQ), "Half Life (dt.)" (Vivendi Universal), "James Bond: Nightfire" (Electronic Arts) oder auch die "Rainbow Six"-Reihe von Ubisoft, die jedoch etwas taktisches Fingerspitzengefühl verlangt. Die meisten der genannten Spiele wirst du für unter 30 Euro im Videospielladen finden.



Übrigens findest du in unseren VGA-Bestenlisten stets die tollsten Spiele, unterteilt in Genres. Ego-Shooter sind in der Sektion Action untergebracht.

Ciao Fabian

Neues Legacy of Kain?

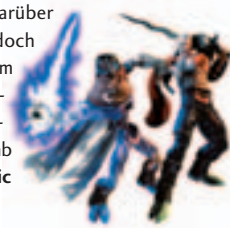
Hallo VGA Team,

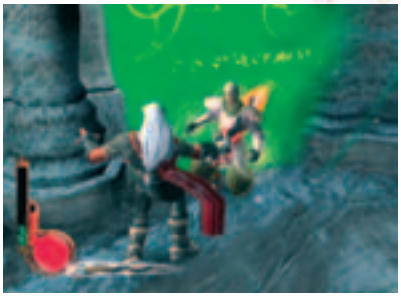
erst einmal ein großes Lob an eure Zeitschrift! Ich hatte bisher fünf Jahre lang ein Konkurrenzheft gelesen und dachte, dass es das Aktuellste in Sachen Spiel-News sei. Doch als ich vor drei Monaten euer Magazin zum ersten Mal gelesen habe, musste ich feststellen, dass ihr bedeutend aktueller seid. Ein kleines Beispiel: Als ihr den ersten Bericht zu "GTA: San Andreas" im Heft hattet, dauerte es noch zwei Monate, bis eure besagte Konkurrenz etwas über dieses Spiel abgedruckt hat.

Aber ich habe auch eine Frage an euch: Ich bin ein echt großer Fan der Spiele-Reihe "Legacy of Kain" und zocke gerade "Defiance" für die PlayStation2. Könntet ihr mir vielleicht sagen, ob für die PS2 noch ein weiterer Teil der Reihe erscheint? Wenn ja, wann?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN HORST

VGA: Hallo Horst – vielen Dank für dein Lob. Wir versuchen, unsere Leser immer über die allerneuesten Themen der Spielewelt zu informieren. Leider ist uns nichts über einen neuen Teil der "Legacy of Kain"-Reihe bekannt. Sobald wir irgendetwas darüber ausfindig machen können, werden wir selbstverständlich darüber berichten. Eines ist jedoch sicher: Das Entwicklerteam dieser Serie, Crystal Dynamics, arbeitet derzeit akribisch an einem neuen "Tomb Raider"-Teil. **Ciao Patric**





▲ **KAIN:** Wann wird er das nächste Mal Blut saugen wie hier im letzten Teil?

SORRY! – FEHLER IN DER LETZTEN VGA

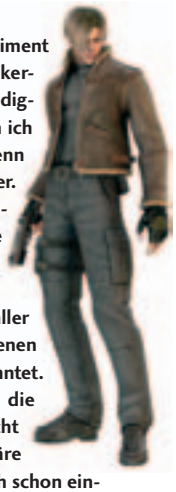
In unsere letzte Ausgabe haben sich folgende Fehler eingeschlichen:

Aktuelle Termine Highlights – Seite 52: Die Systemangaben zu "Splinter Cell 3" sind nicht korrekt. Statt PS2 müsste hier Xbox stehen. Die Systemangaben zu "Need for Speed: Underground 2" sind ebenfalls falsch, denn der Titel erscheint für alle Plattformen.

Ausblick – Seite 100: Bei "Leisure Suit Larry" haben wir vergessen, anzugeben, für welche Systeme der Titel erscheint. Richtig ist: PC, Xbox, PS2.

"GoldenEye"-Spezial – Seite 18: Natürlich werdet ihr nicht von Q sondern von M gefeuert. Sorry!

Resident Evil über alles



Hallo!
Erst mal ein großes Kompliment an die wohl beste Zocker-Zeitschrift, die es gibt. Lediglich mit eurer Heft-CD bin ich nicht ganz glücklich, denn die VGA ist dadurch teurer. Naja, nun zu meinem Anliegen: Ich bin der totale "Resident Evil"-Fan und wollte euch mal fragen, ob ihr nicht mal eine Liste aller "Resi"-Teile, die je erschienen sind, zusammenstellen könntet. Mich interessieren auch die Titel, die bisher noch nicht erschienen sind. Das wäre echt spitze. Ich danke euch schon einmal im Voraus. Ach ja, zur Frage des Monats kann ich nur sagen, dass ich absolut für Simulationen wie Spiele der "Gran Turismo"-Reihe bin. **TSCHÜSS, HUNTER**

VGA: Hallo Hunter, neben unserem ausführlichen Test von "Resident Evil: Outbreak" ab Seite 60 dürfte dir auch folgende Liste gefallen, die wir zu den wichtigsten "Resi"-Teilen erstellt haben. Einige Teile, die wir hier nicht erwähnen, wurden leider indiziert:

"Resident Evil"	(PlayStation, 1996)
"Resident Evil DC"	(PlayStation, 1997)
"Resident Evil: Survivor"	(PlayStation, 2000)
"Resident Evil 3: Nemesis (dt.)"	(PlayStation, 2000)
"Resident Evil Zero"	(GameCube, 2002)
"Resident Evil Survivor 2 – Code: Veronica"	(PlayStation2, 2002)
"Resident Evil Dead Aim"	(PlayStation2, 2003)
"Resident Evil: Outbreak"	(PlayStation2, 2004)
"Resident Evil 4"	(GameCube, 2005)
"Resident Evil: Outbreak File #2"	(PlayStation2, 2005)

Viel Spaß beim Sammeln und Gruseln.
wünscht dir Patric

Outbreak File 2: Der zweite Teil der Outbreak-Reihe kommt 2005.

HIER DIE GLÜCKLICHEN SIEGER DES AUGUST-GEWINNSPIELS

Sony

Den Sony-Hauptpreis (eine Aqua-PS2 + "Singstar") gewinnt:
Dominik Braun aus Bamberg

Je ein "Singstar" inkl. Pin Badges und ein CD-Case haben gewonnen:
Yves Urban aus Berlin, Bruno Beierer aus Berlin, Peter Fortenbacher aus Baden-Baden

Je ein "Singstar" inkl. Pin Badges, eine Strandtasche und einen Sportbeutel haben gewonnen:
Matthias Murrer aus Cottbus, Sandra Abbenseth aus Varel

Take 2

Je ein Take 2-"Traumschiff Surprise: Periode 1"-Paket haben gewonnen:
Anja Erichsen aus Flensburg, Dominik Komarnitzki aus Neu-Anspach, Olaf Thom aus Frankfurt/O, Sabine Kompalla aus Braunschweig, Svenja Wilzke aus Bad Münder, Jens Ohlehoff aus Gevelsberg, Martin Pirwitz aus Torgelow, Tobias Büsgen aus Köln, Daniel Matthies aus Hille-Hartum, Werner Proksch aus Hannover

Capcom

Je ein "Onimusha 3"-Set von Capcom haben gewonnen:
Stefanie Löschenkohl aus Bremen, André Grätzer aus Monheim, Andreas Krause aus Prenzlau, Ines Dittrich aus Berlin, Harald Hapke aus Mettmann, Marcel Rentzsch aus Witten, Georg Fink aus Hattlingen, Daniel Mihajlovi´c aus Hannover

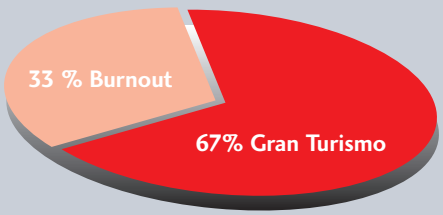
Herzlichen Glückwunsch! Euer VGA-Team

DIE FRAGE DES MONATS

Ergebnisse des letzten Monats:

Gran Turismo oder Burnout?

Das Ergebnis ist eindeutig: Zwei Drittel der VGA-Leser ziehen Rennsimulationen Marke "Gran Turismo" Arcade-Racern wie "Burnout" vor.



Dieses Mal wollen wir Folgendes von Ihnen wissen:

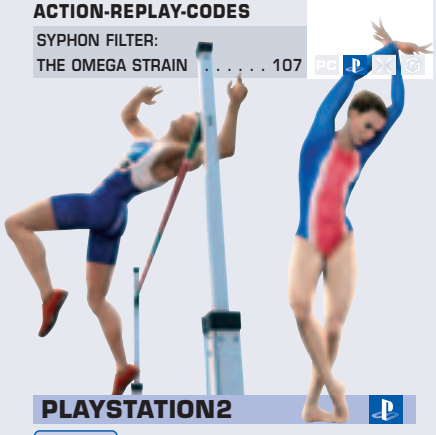
Welche ist Ihre Lieblingskonsole?

Daddeln Sie am liebsten auf Sonys PlayStation2, auf Nintendos GameCube, auf Microsofts Xbox oder am PC? Auf welchem Kasten spielt es sich am besten?

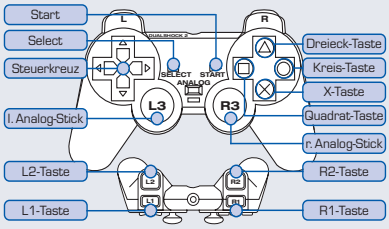
Wir sind gespannt auf Ihre Einsendungen!

INHALT

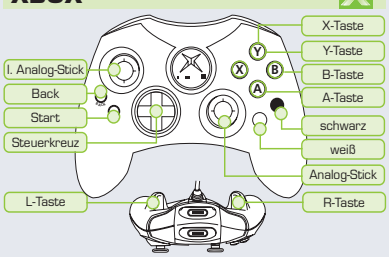
SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
CHEATS		
ATHENS 2004	107	
BESIEGER	108	
CATWOMAN	107	
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY	109	
GRADIUS V	107	
MASHED	108	
RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW	109	
SPIDER-MAN 2	106	
LÖSUNGSBÜCHER		
DOOM 3	108	
RESIDENT EVIL: OUTBREAK	108	
ACTION-REPLAY-CODES		
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	107	



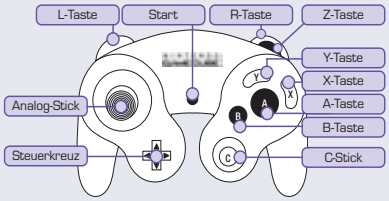
PLAYSTATION2



XBOX



GAMECUBE



SPIDER-MAN 2

In der folgenden Übersicht finden Sie alle Special-Moves von Spider-Man und die dazugehörige Anleitung. Achtung, die Moves müssen Sie jedoch erst im Shop erstehen!

Packen
Ù und Õ drücken, um die Gegner zu packen.

Netzleinenzug
Ÿ gedrückt halten und anschließend ¢ betätigen.

Luftsprung
Ó befördert Spidey während eines Sprungs noch weiter in die Höhe.

Kanonenkugelritt
Ú während eines Schwungs löst einen Schwungtritt aus.

Kniehaken
Ú und Ù und Ó verursacht einen kräftigen Kniehaken.

Überzieher
Ú und Ù und Õ zieht Feinde heran und schleudert sie unsanft weiter.

Erdbebenschlag
Ù und Ú und Ó verursacht einen starken Schlag auf den Boden und den Gegner.

Raketenritt
Ú und Ó: Nach einem Ausweichmanöver trifft Spidey den Gegner in der Luft.

Schwindelschlag
Ú, Ú, Õ macht Gegner schwindelig.

Multinetzhammer
Ú, Ú, 6 x Ù Gegner, die am Netzende hängen, werden mehrfach auf den Boden geschleudert.

Abfangtritt
Ù, Ú, Ù, Ú löst einen mächtigen Tritt aus.

Kieferklatscher
Ú, Ú, Ó schleudert Feinde in die Luft, vorausgesetzt, Spideys Spinnenreflexe sind aktiv.

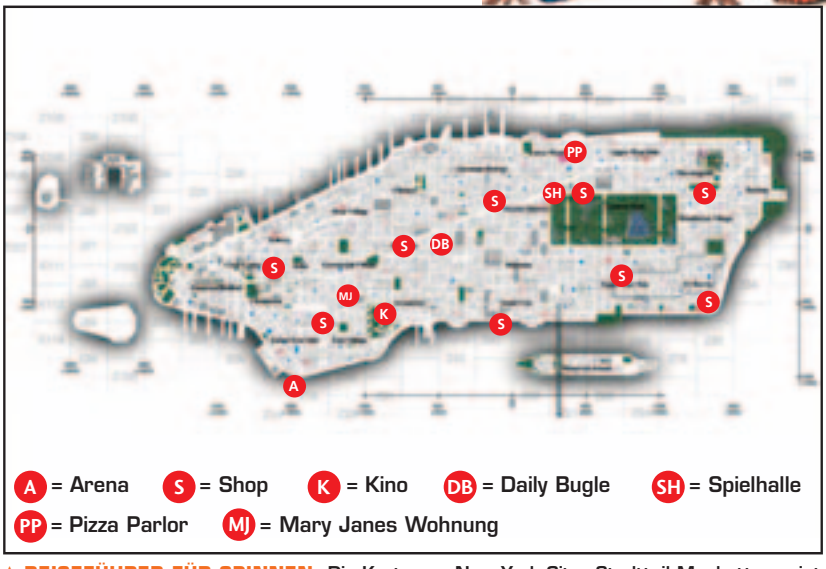
Netzhänger
Ú, Ú, Ù, Ó spinnt Gegner ein und hängt sie an Laternen und Verkehrsschildern auf.

Doppel-Fersentritt
Ú, Ú Õ, Ú löst diesen fiesen Doppeltritt aus.

Treppentritt-Kombo
Ú, Ú, Ó und Ú lassen Spidey mehrere harte Tritte abgeben.

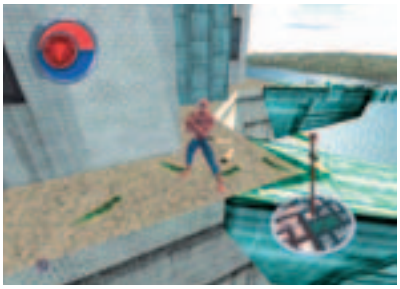
Supernetz
Ù, Ú, Ù, Ù löst eine Supernetzattacke aus.

Wirbeltritt
Ú, Ú nach dem Ausweichen erfolgt ein Befreiungstritt.

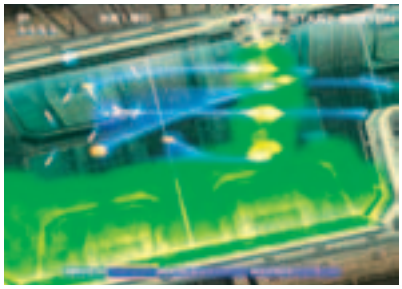


▲ **REISEFÜHRER FÜR SPINNEN:** Die Karte von New York Citys Stadtteil Manhattan zeigt Ihnen die wichtigsten Anlaufstellen für Spider-Man.

UNENDLICH LEBEN, VOLLE ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN? MIT VGA HOLEN SIE MEHR AUS IHREN SPIELEN!



▲ **FÜR INSIDER:** Suchen Sie die Federn oben auf dem Chrysler Building.



▲ **POWER-UP:** Lassen Sie es mit unseren Waffen-Kombos mal so richtig krachen.

SPIDER-MAN 2

Versteckte Anspielung

Im Spiel versteckt sich ein Hinweis auf den Vorgänger – zu finden auf dem Chrysler Building. Für Ortsunkundige: Dieses Bauwerk steht in der Nähe des Empire State Buildings.

Klettern Sie das Chrysler Building so weit nach oben, bis Sie an die Scheinwerfer kommen, die von grünen Trägern gehalten werden.

Laufen Sie dann ums Gebäude herum, werden Sie viele grüne Federn

GRADIUS V

Full Power-up

Um Ihr Schiff mit allen Schikanen auszurüsten, drücken Sie ÷, um ins Pausenmenü zu gelangen und geben Sie einen der beiden Cheats ein. Sie haben die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Waffen-Kombos. . . . . ©,©,ì,ì,ï,ç,ï,ç,Ã, ¡ . . . . . ©,©,ì,ì,ï,ç,ï,ç,Ÿ,¢

ACHTUNG: Die Cheats sind nicht unbegrenzt einsetzbar. Pro Level funktio-

ATHENS 2004

Balance Beam

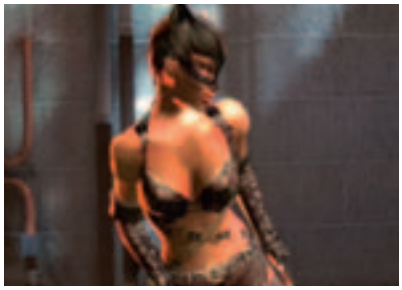
Tippen Sie im Hauptmenü ©, Ó, Ú, Ù, ï, ç, ¿ ein und selbst Couch-Athleten werden mit Goldmedaillen geradezu überschüttet.

▲ **TURNEN LEICHT GEMACHT:** Dank Balance Beam ist Ihnen das Gold sicher.

CATWOMAN

Katzentanz

Wenn Sie im Spiel für einige Zeit die Finger vom Joypad lassen, wird Catwoman langweilig und sie beginnt,



▲ **LET'S DANCE:** Gönnen Sie sich eine Verschnaufpause, fängt die Lady an zu tanzen.

PS2-CODES

AR2-MAX

Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. In der VGA finden Sie daher immer eine kleine, aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein AR2-MAX (ca. 40 Euro, im Fachhandel erhältlich).

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN (TEIL 1)

[Master] Diesen Code müssen Sie vor allen anderen aktivieren: DFE1-A4BH-JFNDT
. . . . . TVPE-O2HE-JZU3N
. . . . . YGXM-6PY8-MAE5Q
. . . . . OQ6V-82UV-U6PNY
. . . . . CBTH-5Y6M-V523B
. . . . . KXMR-RY5A-HFQ32
. . . . . 34CJ-CHAF-9MMG6
. . . . . J14W-H8R4-2V365

UNSTERBLICH 5V1U-HCB2-O3U83
. . . . . GOTV-UOKK-8UEW4
. . . . . KZ4N-CO3P-TZCNO
. . . . . AEZD-XD3P-5XZXX
. . . . . RX46-MH9Z-WOR6G
. . . . . A1AC-AETV-CD82X
. . . . . XNGT-NQX8-8NACT

GESUNDHEIT OTT1-NJTC-AY05G

UNBEGRENZT GESUNDHEIT . . . ZN19-1BN7-BA5B7
. . . . . VQGG-K88C-VC8N7
. . . . . DVE1-NC9T-1GMWO

GESUNDHEIT X 2 . . . . . V4PK-TMKF-CPTEA
. . . . . M6WW-5HYH-WDHKG
. . . . . V5CA-ZKMJ-A8R26

GESUNDHEIT X 10 . . . . . U88E-3XV3-GRC61
. . . . . W1R8-GFQ1-NOJ43
. . . . . V5CA-ZKMJ-A8R26

GESUNDHEIT X 100 . . . . . KWRZ-VH7K-T5TBM
. . . . . Q5K1-WGU8-VU12K
. . . . . V5CA-ZKMJ-A8R26

MUNITION 8P9M-2A87-BDU6R

2 X MEHR MUNITION 697E-2HP2-9E22X
. . . . . 4J34-MA4U-5B79Q
. . . . . Y97M-2FDG-H5V6J

4 X MEHR MUNITION MD1H-DA8Q-7GVAA
. . . . . 4J34-MA4U-5B79Q
. . . . . V9MZ-3E41-TDT1J

WICHTIGE HOTLINES

Wer kennt das nicht? Der verflixte Endgegner will einfach nicht klein beigeben! Abhilfe versprechen die Hotlines der Hersteller. Wir haben für Sie die Wichtigsten zusammengestellt.

Bedenken Sie aber bitte, dass mancher Service nicht gerade billig ist.

UNSER TIPP: Notieren Sie vor dem Telefonat alle notwendigen Informationen.

ALLE SPIELETITEL	**0190 - 82 46 83**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8.00 - 24.00 Uhr	
ACCLAIM	**0190 - 82 46 63**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8.00 - 24.00 Uhr	
ACTIVISION	**0190 - 51 00 55**	
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 14.00 - 18.00 Uhr, Sa.-So. 16.00 - 18.00 Uhr	
ATARI	**0190 - 77 18 83**	
1,24 Euro/Min.	Mo.-Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	
AVALON	**0190 - 77 18 88**	
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10.00 - 20.00 Uhr	
CODEMASTERS	**0190 - 90 00 45**	
1,24 Euro/Min.	Abfrage	
EIDOS	**0190 - 83 95 82**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 10.00 - 22.00 Uhr	
ELECTRONIC ARTS	**0190 - 77 66 33**	
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 9.30 - 13.00 Uhr, 14.00 - 17.30 Uhr	
KONAMI	**0190 - 82 46 94**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8.00 - 24.00 Uhr	
MICROSOFT (XBOX)	**01805 - 25 11 99**	
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 8.00 - 18.00 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA)	**0190 - 00 00 00**	
0,51 Euro/Min.	Mo.-Fr. 13.00 - 17.00 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA) Technik	**01805 - 00 58 06**	
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 13.00 - 17.00 Uhr	
SONY (PS2)	**0190 - 57 85 78**	
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10.00 - 20.00 Uhr	
SONY (PS2) TECHNIK	**01805 - 76 69 77**	
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10.00 - 20.00 Uhr	
SUNFLOWERS	**06104 - 94 82 0**	
Festnetztarif	Mo./Mi./Fr. 10.00 - 16.00 Uhr	
SWING	**02131 - 40 66 49 9**	
Festnetztarif	Mo./Mi./Fr. 16.00 - 19.00 Uhr	
TAKE 2	**0190 - 8732 68 36**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-Fr. 8.00 - 24.00 Uhr	
THQ	**0190 - 50 55 11**	
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 16.00 - 20.00 Uhr	
UBISOFT	**0190 - 88 24 12 10**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 11.00 - 24.00 Uhr	

Wurde Ihnen kompetent und freundlich weitergeholfen? Oder hatten Sie das Gefühl, Sie wurden abgezockt? Schreiben Sie uns Ihre Erfahrungen mit den Hotlines der Hersteller:

tipps@cypress.de

▲ **BESIEGT:** Dank Code vermehren sich Ihre Einheiten ganz schnell.

▲ **COOL:** Mit dem ultimativen Cheat schalten Sie alle Strecken frei.

BESIEGER

PC

Öffnen Sie die Konsole mit der ^-Taste, um folgende Cheats eingeben zu können:

WIRKUNG	CHEAT
Unverwundbarkeit an	invulnerability 1
Unverwundbarkeit aus	invulnerability 0
Tageszeit auf Stunde x setzen	daytime x
Entwickler-Modus aktivieren	. debug 1
Entwickler-Modus deaktivieren	. debug 0

MASHED

PC PS2

Alles freischalten

Ihnen waren die Rennen in "Mashed" viel zu schwer? Dann haben wir hier die ultimative Lösung für Sie. Mit unserem Hammer-Cheat können Sie sämtliche Strecken, aber auch alle anderen Boni des Rennspiels freischalten. Geben Sie hierzu einfach im Hauptmenü den folgenden Code zügig ein und schon stehen Ihnen in im Multiplayer-Hit Tür und Tor offen. Geben Sie Vollgas!

LÖSUNGSBÜCHER

Wer kennt das nicht? Der Endgegner will und will einfach nicht aufgeben... Professionelle Hilfe muss her – ein Lösungsbuch. Wir stellen Ihnen in dieser Rubrik die interessantesten Werke vor. Die Kriterien zur Bewertung sind Preis-Leistungs-Verhältnis, Gestaltung und Informationsgehalt.

DOOM 3

PC

DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Das Grauen hat ein Ende! Auf 240 Seiten wird Ihnen kompetent weitergeholfen. Tipps und Taktiken zum Einzel- und Mehrspieler-Modus sind ebenfalls wie auch ausführliche Waffenbeschreibungen und zahlreiche Karten in diesem Schinken zu finden. Außerdem werden sämtliche Geheimnisse dieses brachialen Shooters für Sie gelüftet - Ihnen

LÖSUNGSBUCH

DOOM 3

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich			
Preis	15 Euro			

Umfang	240 Seiten
Verlag	Prima
ISBN-Nummer	3-85323-058-X
www.primagames.com	
Verständlichkeit	5/5
Infogehalt	5/5
Aufmachung	4/5
Preis/Leistung	5/5

Professionelle Hilfe für die Hölle. Pralle 240 Seiten mit jeder Menge Tipps auch für den Mehrspieler-Modus überzeugen neben detaillierten Karten.

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

PC PS2

DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Ihr offizieller Führer aus der verfluchten Horrorstadt. Detaillierte Karten geleiten Sie zu allen Wummen, versteckter Munition, geheimen Dokumenten und Objekten. Gut strukturiert und mit vielen Bildern veranschaulicht dieses Buch Ihren Fluchtweg sehr schön. Genaue Karten und nette Symbole im Text sorgen zudem für eine gute Über-

LÖSUNGSBUCH

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		erhältlich		
Preis		15 Euro		

Umfang	164 Seiten
Verlag	Future Press
ISBN-Nummer	3-937336-17-6
www.future-press.com	
Verständlichkeit	5/5
Infogehalt	5/5
Aufmachung	4/5
Preis/Leistung	5/5

Sehr übersichtliches Lösungsbuch zum neuen Resi-Teil. Toll beschriftete Karten mit sämtlichen Geheimnissen helfen Ihnen garantiert weiter.

UNENDLICH LEBEN, VOLLE ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN? MIT VGA HOLEN SIE MEHR AUS IHREN SPIELEN!

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Motten essen

Ist Ihre Gesundheit so ziemlich am Ende? Dann beißen Sie in den sauren Apfel, beziehungsweise in die Motte. Genau – sehen Sie eine Motte an Ihnen vorbeischwirren, drücken Sie Ï, um Sie zu verspeisen. So füllen Sie Ihre Energie etwas auf. Lecker, lecker!

Roboter-Wächter

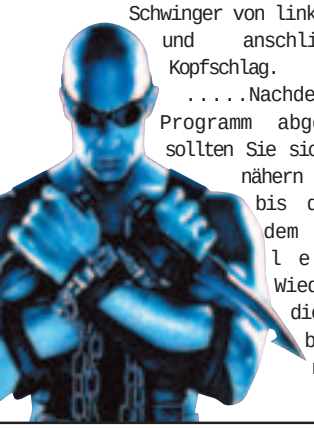
Um die fiesen Roboter-Wächter einfach aus dem Weg zu räumen, sollten Sie die Minigun benutzen und versuchen, die Roboter in einer Reihe zu erwischen. Die Wucht des Schusses wird die Blechkameraden zusammenpressen, sodass diese fortan hilflos sind.

Wachen vergasen

Bitte beachen: Schrauben Sie im Spiel alle Ventile auf, die Sie finden können. Wenn eine Wache neben einer Ventilöffnung steht, kippt sie aus den Latschen. Das haut sogar die härtesten Aufpasser im Spiel um.

Abbot schlagen

Abbot ist ein harter Bursche, doch ist er sehr einfach zu durchschauen. Sein Angriffsmuster sieht wie folgt aus: ein Schwinger von links nach rechts und anschließend ein Kopfschlag.



.....Nachdem Abbot sein Programm abgespult hat, sollten Sie sich ihm schnell nähern und ihn zwei bis drei Mal mit dem Messer verletzen. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis er nicht mehr kann.

▲ **ROBOTER-WÄCHTER:** Diese blechernen Aufpasser erledigen Sie ganz einfach.

RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

God-Mode

Geben Sie folgende Cheats während des laufenden Spiels ein (nicht pausieren!), um unverwundbar zu werden: ©, ©, ì, ì, ï, ç, ï, ç, Ç, Å

Klettermaxe

In einigen Levels können Sie auf Objekte wie zum Beispiel Stühle steigen, um sich eine bessere Schussposition zu verschaffen. Hierzu stellen Sie sich einfach parallel zum Gegenstand und drücken zwei Mal auf den linken Stick.

Neue Multiplayer-Map

Drücken Sie im Hauptmenü folgende Tasten, um die geheime Mehrspieler-

▲ **SCHMERZFREI:** Mit dem richtigen Cheat wird Ihr Held unverwundbar.

PS2-CODES

AR2-MAX

Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. In der VGA finden Sie daher immer eine kleine, aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein AR2-MAX (ca. 40 Euro, im Fachhandel erhältlich).

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN (TEIL 2)

10 X MEHR MUNITION QDUW-TRNF-1XBEY
. . . . . 4J34-MA4U-5B79Q
. . . . . C91C-KRBR-P4ZNP

99 X MEHR MUNITION 19GD-Y7UZ-QNMZ9
. . . . . 4J34-MA4U-5B79Q
. . . . . CDBM-CZT5-Q4FMT

RÜSTUNG H8KT-GDYN-6PKDP

BEGINNT MIT 2 X STÄRKERER RÜSTUNG
. . . . . T82K-JJJJ-21RQF
. . . . . TYPQ-Z8N7-Y5QEE

BEGINNT MIT 8 X STÄRKERER RÜSTUNG
. . . . . ZY88-5F2B-2G3BH
. . . . . 82B1-QTVE-TXNAC

BEGINNT MIT 20 X STÄRKERER RÜSTUNG
. . . . . QUKX-1Q1F-EF24P
. . . . . X93F-GM3N-5KJNV

BEGINNT MIT ABNORMAL STARKER RÜSTUNG
. . . . . 9274-T1ZQ-MUQX7
. . . . . D5DU-6YG8-V8MAV

EIN TREFFER TÖTET 9CEW-ZEAT-B4VMB
. . . . . 8DO2-Q49P-PCMXF
. . . . . 9YGC-OF4X-77GJ2
. . . . . ZJ7H-DDGP-R3Q36
. . . . . 5ZUA-5BE3-DMPEK
. . . . . MCEY-MKBB-KMK3O
. . . . . HND6-EWE3-HVYPH

TIMER ANHALTEN MAEC-MQT6-EOAC4
. . . . . EXWM-9M8J-YV9XD
. . . . . GTH2-N4B7-7329N

ALLE LEVELS ÖFFNEN DPA6-RHWG-V7PGB
. . . . . 2BQB-8TG5-7TJKW

ALLE WAFFEN ÖFFNEN TCVD-5DJN-4DQE1
. . . . . T6K8-321J-5BNRK

PLAY STATION2 | GAME CUBE | X BOX | GAMEBOY ADVANCE | PC CD ROM | DVD VIDEO | LÖSUNGS HILFEN | SONSTIGES

GameExpert.DE
Der Games Dealer

je 19,99

für PS2 und X Box
44,99

49,99

51,99

Ungeschnittene Version
51,99

49,99

für PS2 und X Box
49,99

für PS2 und X Box
49,99

49,99

50,99

Für das komplette Angebot und Bestellungen
Schnell Aktuell Günstig
www.gamesexpert.de

Versand per Nachnahme 2,99 Porto +Nachnahme und Zahlschein Gebühr 4,99 Vorkasse nur 2,99 Porto ab 99 Euro Portofrei Preisänderungen vorbehalten.

SILENT HILL 4: THE ROOM

Haben Sie keinen Schimmer, wie's weitergehen soll? Teil 1 unserer Lösung hilft bei der Orientierung und beim Umgang mit Monstern.

▲ **NICHT VERGESSEN:** Schauen Sie bei Gelegenheit mal in den Kühlschrank, sonst bleibt ein späteres Rätsel ungelöst, für das Sie eine Milchflasche benötigen.

DER ANFANG

Sie wachen auf und wundern sich über das eigenartige Zimmer. Schauen Sie sich im Schlafzimmer um und untersuchen Sie die Fenster und die Bilder an der Wand. Gehen Sie nach draußen in die Wohnküche. Sehen Sie sich auch hier alles genau an. Wenn Sie das Gesicht an der Wand untersuchen, lösen Sie eine Zwischensequenz aus, nach der Ihr Held wieder erwacht.

Jetzt sind Sie in Ihrem normalen Zimmer. Sehen Sie sich wieder alles genau an. Schauen Sie auch aus dem Fenster – eine Frau in Rot geht in die U-Bahnstation. Laufen Sie über den Flur,

Der Speicherpunkt (der einzige im ganzen Spiel!) ist der Notizblock neben der Couch.

▲ **NICHTS WIE HIN:** Cynthia hat den Ausgang gefunden. Jetzt wird alles gut. Oder doch nicht?

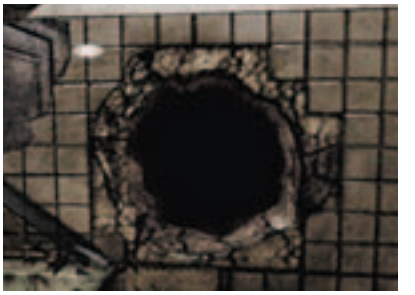
Henry erklärt Ihnen seine ungewöhnliche Lage. Öffnen Sie den Kühlschrank und nehmen Sie die Weinflasche und das Getränk. Verstauen Sie erst mal beide Gegenstände in der Truhe. Nehmen Sie die Zettel, die sich unter der Türe und hinter dem Schrank befinden.

Wenn Sie das seltsame Geräusch hören, gehen Sie ins Badezimmer: Dort klafft bereits ein Loch in der Wand. Henry tut das einzig Vernünftige: Er klettert hinein. Zuvor steckt er noch das Stahlrohr ein. Diese Waffe wird Ihnen in den ersten Stunden gute Dienste leisten.

DIE U-BAHN-WELT

Sind Sie durch den langen Gang gekrochen, finden Sie sich am Fuße einer gigantischen Rolltreppe wieder. Gehen Sie weiter bis zur rot gekleideten Frau. Das ist die hübsche Cynthia, Sie sollen ihr dabei helfen, die U-Bahnstation zu verlassen. Folgen Sie weiter dem Gang, bis Cynthia Sie wieder verlässt.

Nach einer kurzen Wartezeit erscheinen zwei Hunde. Knallen Sie ihnen das Stahlrohr um die Ohren und erledigen Sie den Rest mit Fußtritten. Gehen Sie in die Damentoilette. Cynthia ist nicht da, dafür aber ein Loch, durch das wir gleich hindurchgehen. In der Wohnung untersuchen wir die Kommode



▲ **NOCH IST DAS LOCH KLEIN:** Was Sie auf der anderen Seite erwartet, ist aber erschreckend genug.

zwischen Küche und Couch. Henry bemerkt, dass sie verschoben wurde. Bei dem Versuch, sie wieder gerade zu rücken, entdecken wir ein Guckloch zur Wohnung von Eileen Galvin, Henrys hübscher Nachbarin. Außerdem nehmen Sie die Pistole mit.

Nach kurzer Zeit klingelt das Telefon im Schlafzimmer. Nehmen Sie ab, hören Sie Cynthias Stimme. Speichern Sie und gehen Sie durch das Loch wieder in die U-Bahn-Welt. Auf der Toilette sitzt nun eine regungslose Puppe. In der Hand hält sie Münzen für den U-Bahnsteig Lynch Street. Nun verlassen Sie die Toiletten und folgen weiter dem Gang. Die Gegner sind keine große Gefahr.

Bevor Sie tiefer in die U-Bahn-Welt vordringen, gehen Sie weiter nach hinten. Dort sehen Sie einen Teil eines riesigen Wurms. Allerdings hat das Untier bislang keine Bedeutung – einfach ignorieren. Untersuchen Sie beide Abzweigungen. In einer finden Sie eine Packung Patronen.

Gehen Sie zurück, nun kommen Sie mit Hilfe der Münzen durch die Drehtüre der U-Bahnstation. Beachten Sie den Raum nicht weiter, sondern weichen Sie den unbesiegbaren Geistern aus, nehmen Sie dann die Treppe nach unten. Cynthia steckt in der U-Bahn fest.

Laufen Sie ganz nach vorne (dort brennt eine rote Lampe) und betreten Sie die U-Bahn durch die Tür. Drücken Sie den roten Knopf, um Cynthias Tür zu öffnen. Jetzt sind Sie wieder vereint. Lassen Sie sich nicht von den zahlreichen Geistern irritieren und vermeiden Sie langwierige, Energie raubende Kämpfe.

Jetzt müssen Sie sich durch das U-Bahn-Labyrinth schlagen. Suchen Sie

▲ **GUCKLOCH IN DIE FREIHEIT:** Draußen auf dem Flur vor Ihrer Wohnung scheint das Leben seinen gewohnten Gang zu gehen.

die erste offene Türe und arbeiten Sie sich durch die Züge bis zur anderen Seite durch. Die Karte, die Henry automatisch zeichnet, ist dabei sehr hilfreich. Drüben gehen Sie die Stufen hoch und nehmen die Munition mit. Gehen Sie durch die Tür – nur eine ist offen – ist Cynthia wieder weg.

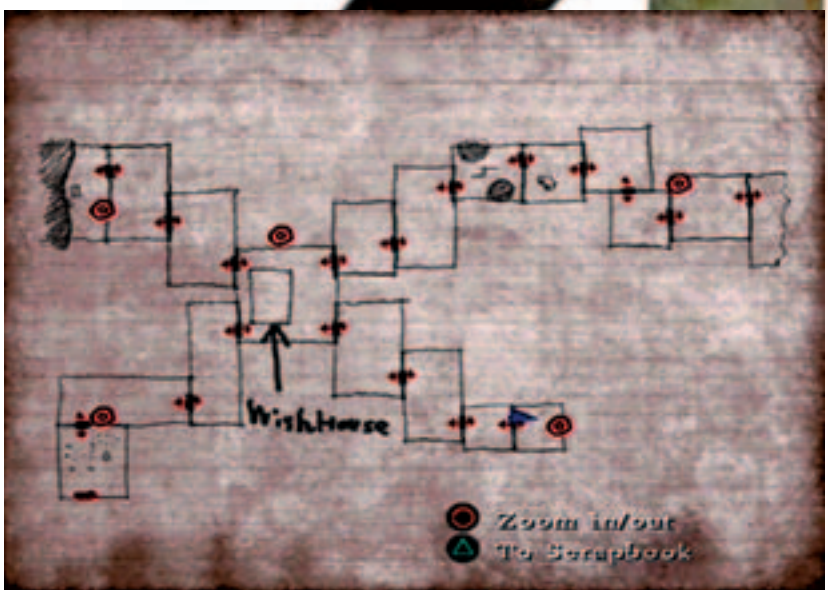
Sie sollten erst mal durch das Loch gehen, um Energie zu tanken und zu speichern. Klettern Sie jetzt die Leiter hinunter. Ignorieren Sie zunächst den rechten Weg, klettern Sie die andere Leiter wieder hinauf. Nehmen Sie die Kugeln und öffnen Sie die Tür für später. Gehen Sie wieder nach unten und laufen Sie jetzt nach rechts. Weichen Sie den Geistern aus und gehen Sie durch die Tür hinter der Treppe. Nun sind Sie wieder bei den U-Bahnen.

In einem Waggon liegt ein Golfschläger, den Sie mitnehmen können. Schnappen Sie sich das Heilmittel, benutzen Sie es aber unter keinen Umständen. Das gilt für die gesamte erste Spielhälfte: Energie sollten Sie ausschließlich in Ihrer Wohnung aufladen, da die Heiltränke später unverzichtbar sind.

▲ **KAMPF ÜBERFLÜSSIG:** Geister sind für gewöhnlich unbesiegbar und ziehen Ihnen durch ihre bloße Gegenwart Energie ab.

Sie hören Cynthias Stimme. Gehen Sie zu den Rolltreppen und machen Sie sich auf eine knifflige Sequenz gefasst. Während die Treppen Sie nach oben bringen, kommen Monster aus der Wand und schlagen nach Ihnen. Das kostet nicht nur Energie, Sie werden auch ein paar Meter nach unten geworfen. Greifen Sie die Monster also beständig an, am besten mit dem Metallrohr. Setzen Sie Ihre Pistole nur ein, wenn es wirklich eng wird.

Am Treppenende gibt es in einem Raum wieder Munition. Ganz oben finden Sie an einer Tür eine Plakette. Nehmen Sie sie mit und gehen Sie dann in den Raum dahinter. Sie finden Cynthia und verlassen die ►



▲ **NICHT VERLAUFEN:** Die Wald-Welt ist recht einfach aufgebaut, trotzdem können Sie hier schnell mal eine wichtige Türe übersehen.

▲ **GROSSE TÜRE:** Das gewaltige Portal können Sie bei Ihrem ersten Besuch im abstrusen Wasser-Gefängnis noch nicht öffnen.

U-Bahn-Welt wieder.

WALD-WELT

Bevor Sie sich ins nächste Abenteuer stürzen, wird wieder die Wohnung untersucht. Schauen Sie durch Fenster, Guckloch und Türspion, suchen Sie nach neuen Zetteln und holen Sie jetzt das Schokoladengetränk aus der Truhe. Ist das alles erledigt, gehen Sie ins Bad, wo Sie feststellen, dass das Loch größer geworden ist. Klettern Sie hinein, Sie finden sich nun in der freien Natur wieder. Durchqueren Sie die ersten paar Räume, packen Sie die Munition ein und passen Sie auf die Fledermäuse auf. Ziehen Sie ihnen am besten mit dem Stahlrohr einen Scheitel und treten Sie dann schnell auf sie. Haben Sie das Fabrikgelände verlassen, finden Sie ein Auto mit laufendem Motor. Untersuchen Sie den Wagen und Sie finden ein paar Notizen auf dem Fahrersitz.

Als Nächstes treffen Sie Jasper Gein. Er sitzt vor einem mysteriösen Felsen und redet vor sich hin. Hören Sie ihm in Ruhe zu und gehen Sie dann weiter. Machen Sie mit Fledermäusen und Hunden unterwegs kurzen Prozess. Wenig später erreichen Sie das Wish House, das Waisenhaus des Silent-Hill-Kultes. Hier führen Wege in alle vier Richtungen. Gehen Sie zuerst nach Südwesten und killen Sie die Gegner. Anschließend kommen Sie auf einen Friedhof. Dort sehen Sie, wie sich Jasper mit einem kleinen Jungen unterhält. Untersuchen Sie das offene Grab. Gehen Sie zurück zum Wish House, da die Türe weiter hinten verschlossen ist. Gehen Sie nach Nordwesten.

So gelangen Sie an den See von Silent Hill und finden einen wertvollen Erste-Hilfe-Kasten, der bei der nächsten Gelegenheit in die Truhe in Henrys Apartment wandert.

Gehen Sie wieder zum Wish House, reden Sie mit Jasper. Er würde Ihnen helfen, allerdings hat er erst mal tierischen Durst. Da kann geholfen werden: Drücken Sie ihm das Getränk aus Henrys Kühlschrank in die Hand und er überlässt Ihnen dafür eine blutige Schaufel. Guter Tausch.

Gehen Sie jetzt nach Südosten. Nach ein paar Räumen erreichen Sie einen Baum mit Wurzeln in Form einer Hand.

▲ **NERVIG:** Mit den Tentakeln werden Sie schnell fertig. Nur leider wachsen sie jedes Mal nach, wenn Sie den Raum verlassen.

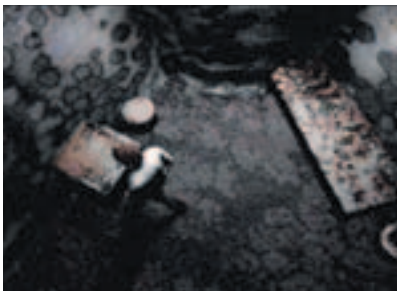
Graben Sie hier, um den Schlüssel zu finden. Doch Sie kommen nicht zurück: Versuchen Sie auf normalem Wege wieder zum Wish House zu gelangen, werden Sie ewig durch den Wald irren. Gehen Sie also durch die Tür im Osten. Sie finden einen Golfschläger und ein Loch. Gehen Sie hindurch und legen Sie den Schlüssel in der Kiste ab.

Nach dem obligatorischen Speichervorgang gehen Sie mit frischer Energie zurück in die Wald-Welt. Jetzt können Sie wieder auf normalem Wege zum Wish House gelangen. Gehen Sie in das Loch nebenan, holen Sie den Schlüssel aus der Truhe und gehen Sie wieder zum Waisenhaus. Öffnen Sie die Tür und sehen Sie sich drinnen um. Lesen Sie alle Zettel.

Irgendwann wird Jasper einen der Räume betreten. Nehmen Sie die Plakette von der Wand und folgen Sie ihm. Nun haben Sie den den ersten Ausflug in den Wald hinter sich. Sie erwachen erneut in Ihrem Schlafzimmer.

WASSER-GEFÄNGNIS ►

▲ **EKLIG, ABER WICHTIG:** Die Räume mit Löchern und blutigen Betten müssen Sie korrekt anordnen, um im Wasser-Gefängnis weiterzukommen.



▲ **LEERE ZELLEN:** Wenn Sie auf die Gucklöcher achten, entdecken Sie dahinter mysteriöse Vorgänge.

▲ **GETARNT:** Die letzten vier Ziffern der Telefonnummer bilden den Code für die verschlossene Tür.

▲ **PRIMATEN UNERWÜNSCHT:** Diese kreischenden Affen-Monster sind ganz besonders abscheulich.

Im Radio hören Sie beunruhigende Nachrichten. Suchen Sie nach neuen Zetteln und klappern Sie Ihre Gucklöcher ab. Rüsten Sie sich mit Equipment aus der Kiste neu aus und untersuchen Sie das Loch: Es hat sich wieder vergrößert. Ihr Ziel auf der anderen Seite ist dieses Mal besonders unangenehm: Sie finden sich in einem Kindergefängnis wieder.

Machen Sie zunächst einmal die Runde durch den Gang und untersuchen Sie alle acht Zellen. Manche sind verschlossen, in anderen finden Sie harmlose Monster oder Graffitis an den Wänden. Sie stoßen dabei auch auf Andrew DeSalvo, der in eines der Verließe gesperrt ist.

Verlassen Sie den Zellenblock durch die Doppeltür außen. Sie gelangen in einen quadratischen Raum mit zwei Türen und einem Loch, bei dem Sie gegebenenfalls abspeichern können.

Nehmen Sie dann die offene Tür und Sie kommen zu einer großen Treppenanlage. Sie können gut über die Leiter abkürzen. Unterwegs finden Sie ein Heiligenmedaillon, das Sie auf jeden Fall mitnehmen. Unten angekommen, gehen Sie durch die Tür und befinden sich nun in einem großen Raum mit einem Wasserrad. Machen Sie die Fledermäuse unschädlich, nehmten Sie den Schlüssel vom Brett und gehen Sie durch die Tür in den Generatorenraum.

Hier ist vorerst nichts zu tun. Bei der hinteren Türe ist kein Durchkommen. Gehen Sie zurück. Auch hier ist wieder ein Loch, das Sie nach Gutdünken benutzen.

Laufen Sie über die große Wendeltreppe nach oben und öffnen Sie die gegenüberliegende Tür mit dem neuen Schlüssel. Klettern Sie über die Leitern nach oben und betreten Sie den zweiten runden Zellenblock. Die meisten Türen sind verschlossen, Sie finden aber auch wieder ein paar Notizen. Gehen Sie abermals nach draußen und klettern Sie die nächste Leiter nach oben. Dies ist der oberste Zellenblock.

Hier erwarten Sie zwei neue Monster: Babys mit zwei Köpfen. Da sie recht schnell sind und eine hohe Reichweite haben, sind Sie hier lieber vorsichtig. Klappern Sie die acht Zellen ab. Diesmal sind die Räume unverschlossen. Sie finden drei Löcher nach unten, Munition und Notizen. Gehen Sie nach draußen und klettern Sie ganz nach oben. Laufen Sie durch das große Tor. Vor sich sehen Sie nun eine verschlossene Tür. Gehen Sie um sie herum. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein Ventilrad. Drehen Sie es, um etwas mehr Licht ins Dunkel zu bringen. Verlassen Sie das Gebiet, klettern Sie eine Leiter hinab und gehen Sie noch einmal in den obersten Zellenblock. Benutzen Sie die Karte, um drei Räume mit Löchern zu finden, die direkt untereinander liegen. Gehen Sie in den entsprechenden Raum und springen Sie in das Loch. Wiederholen Sie das Ganze zwei Mal und Sie sind im Duschraum. Kümmern Sie sich um die Gegner oder fliehen Sie schnell durch die Tür.

Nun sind Sie in einem Gang zwischen den Wendeltreppen und einer Leiter. Über die Leiter erreichen Sie die Beobachtungsräume der Zellen. Im ersten und zweiten Stock finden Sie Memos. Sie erfahren, dass die Raumgruppen des Turms drehbar sind. Ihre Aufgabe ist nun, die drei Räume mit den blutigen Betten und den Löchern untereinander anzuordnen.

Da der untere Zellenblock statisch ist, schauen Sie zunächst durch die Gucklöcher, um den richtigen Raum zu finden. Merken Sie sich seine Position am besten in Relation zum Schatten der Leiter. Gehen Sie nach oben und suchen Sie dort jeweils die entsprechenden Räume. Drehen Sie das Rad jeweils so lange, bis sie sich an der richtigen Stelle befinden. Tun Sie das im obersten Stock, wird sich bald Andrews Zellentür öffnen. Sind die Räume korrekt angeordnet, gehen Sie wieder nach unten.

Sie werden nun Zeuge, wie Andrew mit dem kleinen Jungen aus der Wald-Welt spricht. Die Tentakelmonster können Sie dabei ruhig ignorieren. Gehen Sie nach draußen und klettern Sie die Leiter hoch. Speichern Sie noch mal im Loch und gehen Sie ganz nach draußen. Über die Leitern klettern Sie zum obersten Zellenblock und springen dort in das Loch bei dem blutigen Bett. Haben Sie die Räume richtig angeordnet, wiederholen Sie die Prozedur zwei Mal und Sie sind ganz unten.

Öffnen Sie die Tür zum Mittelgang. Kämpfen Sie sich an den Tentakeln vorbei, bis Sie an die Tür mit dem Passwortschutz kommen. Das Passwort haben Sie bereits auf einem der Zettel in den Beobachtungsräumen gelesen. Es lautet 0302. Klingt verdächtig nach Henrys Zimmernummer. Nehmen Sie die Plakette und gehen Sie in den Raum. Was folgt, können Sie sich vermutlich schon denken.

ç Der zweite und letzte Teil der Lösung folgt im nächsten Heft!

▲ **HAND INS HERZ:** Die gemeinen Geister sind nicht nur gruselig, sie verletzen Henry.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Ihre Gegner rammen Sie ständig in die Wand? Sie landen immer nur auf den hinteren Plätzen? VGA macht aus Ihnen einen Sieger!

Einsteigertipps

ORTSKENNTNIS

Wer weiß, wann bei dem Höllentempo eine Links- oder eine Rechtskurve kommt, erspart sich Kontakt mit der Streckenbegrenzung. Während der Rennen dürfen Sie nämlich keine Karte einblenden, die Sie über den Verlauf der Strecke aufklären könnte. Sie haben also nur eine Chance: fahren, kucken, fahren, kucken, fahren und kucken.

Dabei knöpfen Sie sich am besten jeden Kontinent einzeln vor. Erledigen Sie zuerst alle Events in den USA, danach die europäischen und zum Schluss die in Asien. Auf jedem Kontinent wartet eigentlich nur eine riesige Runde. Die wird in unterschiedlichen Teilstücken mal links, mal rechts herum gefahren. Wenn Sie sich nun auf einen Erdteil beschränken, kennen Sie die Strecke schon bald.

GEGENVERKEHR

Wer ein Gedächtnis hat wie ein Elefant, ist klar im Vorteil. Der zivile Verkehr bewegt sich nämlich immer auf denselben Routen. Wenn Sie sich nun die Stellen merken, an denen Sie schon einmal in ein entgegenkommendes Vehikel geschossen sind, fahren Sie beim nächsten Mal einfach ein wenig weiter rechts oder links und ein Unfall wird vermieden.

▲ **ZWEITER ANLAUF:** Erwischen Sie bei den Crash-Events den Multiplikator nicht, sollten Sie versuchen, ihn durch Einsatz der Crashbreaker-Bombe doch noch zu erreichen.

BOOST

Zwar zeichnet der Boost die "Burnout"-Serie aus, doch verschafft er Ihnen bei den Rennen nur bedingt einen Vorteil. Alltag in "Burnout 3": Sie rasen in einen Gegner, erhalten dafür einen aufgefüllten Boost-Balken und versuchen damit, Abstand zwischen sich und den anderen Wagen zu bringen. Kurze Zeit nachdem der Boost aufgebraucht ist, sind die Jungs schon wieder hinter Ihnen. Wenn allerdings Sie von einem Gegner gerammt werden, müssen Sie hart darum kämpfen, wieder Anschluss zu finden ans Fahrerfeld. Ohne Boost wäre das kaum zu schaffen. Deshalb sollten Sie bei den Rennen den Boost nur dann einsetzen, wenn Sie entweder hinten liegen und wieder aufholen müssen, oder wenn Sie zum Driften (nächster Abschnitt) ansetzen.

Unser Tipp: Wenn Sie in Führung liegen, drücken Sie einfach normal aufs Gaspedal. Erstens können Sie dem Streckenverlauf dann besser folgen, weil Sie ein wenig langsamer sind, und zweitens heben Sie sich Ihren Boost für entscheidende Stellen auf.

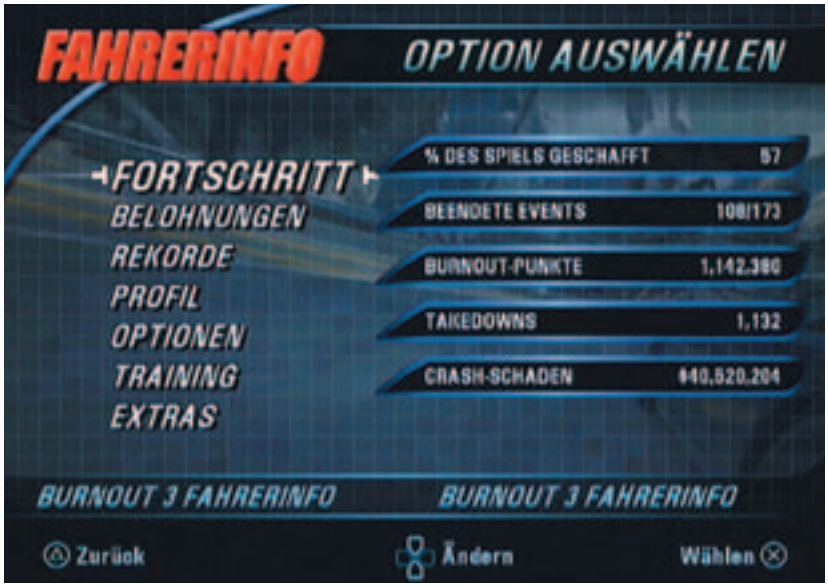
DRIFTEN

Zum Driften müssen Sie lediglich in die Kurve fahren und dann auf die Bremse latschen. Durch Gegenlenken

▲ **KARTENSAMMLUNG:** Sie dürfen sich in den Fahrerinfos jederzeit erkundigen, auf welcher Strecke Ihnen noch etwas fehlt.

▲ **TIPP AM RANDE:** Wenn Sie volle Kanne an der Mauer entlangschleifen, kommt Ihnen nur selten ein Fahrzeug in die Quere.

▲ **TAKEDOWN-TROPHÄEN:** Für diese Pokale müssen Sie während der Events bestimmte Aufgaben erfüllen.



▲ **HARTE ARBEIT:** Sie können Sich jederzeit über Ihren Spielfortschritt informieren. Bis Sie die 173 Events alle geschafft haben, vergehen mindestens 30 Spielstunden.

balancieren Sie Ihre Kiste wieder aus. Wenn Sie auf eine scharfe 180-Grad-Kurve zufahren, sollten Sie kurz den Boost betätigen, nachdem Sie auf die Bremse gedrückt haben. Dann nämlich schleudert Ihre Kiste auch locker um 180 Grad.

Um wieder in die Spur zu finden, drücken Sie einfach noch einmal auf den Boost. Mit Boost hat Ihr Vehikel zudem besseren Grip. Ohne den Beschleunigungs-Schub verbrauchen Sie mit dem Abfangen Ihrer Rennschüssel zu viel Zeit.

CRASH-MODUS

Beim Crash-Modus sollten Sie sich zu Beginn den Überflug über die jeweilig Strecke anschauen. Der zeigt Ihnen, wo die zum Erreichen der Goldmedaille notwendigen Multiplikatoren liegen. In den ersten Events werden Sie zwar noch ohne Vervielfacher zurechtkommen, aber in den späteren Materialschlachten müssen Sie diese Extras gezielt ansteuern. Um an die ganz hohen Geldbeträge zu kommen, sollten Sie die großen Brocken schrotten, allen voran den Tanklaster. Dieser lässt sich mit dem "Crashbreaker" nachträglich zum Explodieren bringen (siehe "Aftertouch").

ZEITRENNEN

Bei den Zeitrennen brauchen Sie vor allem viel Glück – sonst macht Ihnen der zivile Verkehr einen Strich durch die Rechnung. Auch sind Streckenkenntnisse von großem Vorteil. Da sich bei den Zeitrennen keine direkten Gegner auf der Strecke befinden, müssen Sie Ihren Boostbalken anders füllen. Das geschieht durch Sprünge, lange Drifts oder beim Fahren auf der Spur des Gegenverkehrs.

Anders als bei den normalen Rennen lädt sich der Boostbalken auf der Gegenspur sehr schnell auf. Nehmen Sie das erhöhte Crash-Risiko in Kauf, laden Sie Ihren Boostbalken auf und fahren zurück auf Ihre Seite. Dann düsen Sie so lange, bis der Boost leer ist und wiederholen das Spielchen.

Ohne Boost sehen Sie bei den Zeitrennen – vor allem bei den späteren Runden – kein Land. Auch wird Ihnen kaum ein Crash verziehen. Sind Sie gerade auf Goldkurs und bauen einen Unfall, wird's wohl bestenfalls noch Silber werden.

TAKEDOWN

Bei "Burnout 3" sind die Takedowns das A und O. Bei den Rennen verfahren Sie wie folgt: Sparen Sie den Boost für wichtige Momente auf – ein gezielter Takedown ist einer davon. Werden Sie überholt, drücken Sie auf den Boost-Knopf und rammen Ihren Gegner mit voller Geschwindigkeit von hinten. Der andere Bolide wird dabei oft geschrottet oder fährt in den Gegenverkehr beim Versuch, sein Fahrzeug wieder unter Kontrolle zu bringen. Auf diese Taktik gibt es zwar keine Garantie, sie funktioniert aber oft und man läuft selbst kaum Gefahr, in einen bösen Unfall verwickelt zu werden.

Aber ein Takedown lädt nicht nur Ihren Boostbalken auf, sondern beschert Ihnen an bestimmten Stellen im Spiel auch ein Foto für Ihr Fotoalbum. Haben Sie alle zusammen, bekommen Sie einen neuen, flotten Renner in Ihren Fuhrpark. Um allerdings an alle 20 Fotos zu kommen, müssen Sie eine andere Takedown-Taktik anwenden.

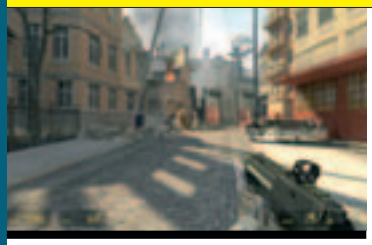
Alle Fotos werden nur dann geschossen, wenn Sie an den dafür vorgesehenen Stellen der Strecke ein gegnerisches Fahrzeug ins seitliche Aus drängen. Für einen seitlichen Takedown fahren Sie am besten mit Außenkamera. Sind Sie mit Ihrem Opfer auf gleicher Höhe, drücken Sie auf den Boost und reißen das Steuer in Richtung Gegner. Dieser wird daraufhin zur Seite in ein

IM NÄCHSTEN HEFT...

GTA: SAN ANDREAS

▲ **KNALLHART:** So gut ist das neue Grand Theft Auto wirklich!

AB 20. OKTOBER AM KIOSK!



HALF-LIFE 2

▲ **AUFLÖSUNG:** Kommt nach Far-Cry und Doom 3 nun die Krönung?

HALO 2

▲ **NICHT VERPASSEN!** VGA testet den Shooter, auf den alle warten.

WORLD OF WARCRAFT

▲ **MASSENMARKT:** Endlich ein einsteigerfreundliches Online-Rollenspiel!

WEITERE HITS:

ROME: TOTAL WAR

▲ **HEIL CÄSAR:** Regieren Sie das Römische Reich.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

▲ **FUSSBALL-FINALE:** Kann PES 4 den FIFA-Angriff kontern?

PLAYBOY: THE MANSION

▲ **UNDERCOVER:** Das Leben und Lieben von Hugh Hefner.

Jetzt bequem zu Hause lesen
Jahresabo für nur € 20,40
Lieferung frei Haus!
01805-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Thomas Szedlak (sz) (verantwortl. für den red. Inhalt)
REDAKTION:
Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Michael Galuschka (mg, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg), Swen Harder (sh), Thorsten Küchler (tk), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär) Andreas Szedlak (az, Volontär)
AUTOR: Christian Blendl (cb), Thomas Nickel (tn), Heiko Strobel (hs)
GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Frank Pfründer, Julia Brussig
LEKTORAT: Petra Breitenbach, Silke Pohl
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
asv vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:
Jahresabonnement € 20,40 (Inland), € 22,80 (Österreich), Schweiz 40,20 SFR. Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: € 1,99 + Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:
Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

BANKVERBINDUNG:
CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by Videogames Aktuell, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Videogames Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Videogames Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)

IVW 2/2004 – verkaufte Auflage: 83.877 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
PlayStation 2 · DVD Video · DVD Vision · play

ABO-SERVICE

VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)
Erreichbar: Mo.- Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@gamesaktuell.de